no.647
2001年12/1
アミューズメント通信
DECEMBER 1, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

コンテンツサービス拡大などで

タイトー黒字回復

9月中間決算、ゲーム場収入は微増

㈱タイトー(本社東京、西垣保男社長)は十一月八日、九月中間決算(単独のみ)を発表、増収で三年ぶりに黒字回復を果した。通期予想は修正していない。子会社など三社あるが、連結決算は作成していない。

九月中間期の売上高は前年同期比二一・八%増の三百五十二億千五百万円、経常利益は十五億円(前年同期は十三億七千九百万円の損失)、中間利益は十四億百万円(十七億二千三百万円の損失)だった。

部門別売上高はゲーム場運営が〇・一%増の百九十七億七千万円、カラオケレンタルが一二・四%減の二十六億二千四百万円、業務用AM機が三七・六%増の四十九億四千三百万円、家庭用ゲームソフトが一一九・五%増の二十二億六千百万円、業務用カラオケ販売が二九・七%減の二億九千二百万円、その他販売が二八・五%減の一億二千二百万円、コンテンツサービス収入が九九二・〇%増の四十六億六千八百万円、その他が一・九%増の五億三千万円。

輸出は業務用AM機が一六・五%増の一億七千七百万円、その他が三一・八%増の五億三千万円。合わせて二三・二%増の三億三千二百万円で輸出比率は前年同期と同じ〇・九%にとどまった。

昨年の京セラマルチメディア吸収合併と大がかりなリストラに加え、コンテンツ・サービス・プロバイダー(CSP)事業拡大などを進めて黒字転換した。

ゲーム場運営では前期出店が好調で、ローコスト運営も進んだことから収益構造を改善した。新規出店は三重の「アミューズメントMe(ハロータイトー明和)」、東京・秋葉原の「HEY」など。新業態では秋葉原のインターネットカフェ「ネッカ」がある。業務用カラオケのレンタル収入は下落した。

業務用AM機販売は自社製品で「ハードパンチャーはじめの一歩」など。他社開発ソフトで「式神の城」など。また四〇%出資しているパルテック製のパチスロ機がヒットし、製造受託業務が拡大した。

家庭用ゲームソフトはPS2用「電車でGO!新幹線・山陽新幹線編」など出荷。D3パブリッシャー製シンプル1500シリーズなども自社販売網を通じて展開した。

業務用カラオケ販売は、収録曲の充実を進めたが環境が厳しく後退した。

コンテンツサービスは携帯電話向けに着信メロディーなどさまざまなコンテンツを開発、提供するもので、会員数も増加し大きく業績を伸ばした。

なおマイカルグループ倒産に伴い貸倒引当金を八千五百万円計上。携帯電話向け着メロに関する日本音楽著作権協会との使用料交渉妥結に伴い一億六千二百万円を特別利益に計上した。

下半期ではゲーム場運営での事業効率化、店舗経営力の強化を図るとともに、新業態「キッチンパニック」を開設する。またSCNの電子メールソフト「ポストペット」キャラクターの商品化権を得て、景品販売、コーナー「ポストペットファンファクトリー」など展開する予定。

PS2用「DOA2」の

無断改変で提訴

テクモ、ウェストサイドを

テクモ㈱(本社東京、中村純司社長)は十一月七日、PS2用「デッドオアアライブ2」のゲーム内容と映像を改変させることのできるPC用ソフトウェア「お楽しみCD」を販売した㈱ウェストサイド(本社兵庫県尼崎市、湯川貴弘社長)を東京地裁に訴えた、と発表した。著作権侵害(無断改変)を理由に損害賠償を求めるとしている。

PS2用「デッドオアアライブ2」は昨年十二月に発売されたもので、メモリーカードでキャラクターのコスチュームを変更したりできる。問題の「お楽しみCD」は、プレイヤーがPCでメモリーカードのデータを変更できるようにするもので、この方法でキャラクターを裸にすることができるとのこと。「お楽しみCD」では「デッドオアアライブ2」以外のTVゲーム名も示されており、同様にメモリーカードのデータ変換に使用可能となっている――とテクモでは説明している。

テクモによると、ウェストサイドに対して今年四月以来、数回にわたり警告してきた結果、パソコン専門店などからほとんど姿を消しており、店頭販売は見かけなくなった。しかし「デッドオアアライブ2」のタイトル名を無断使用していることと、ユーザーに著作権侵害(無断改変)をさせるという不法行為を放置できないことから訴訟に踏み切った。

テクモは、「デッドオアアライブ2」の「創作意図とゲーム性を歪める俗悪極まりない」ソフトウェアであり、改変された内容は「登場する女性キャラクターの裸体プレイになり、極めて低俗かつ悪質なものだ」と決めつけている。

メモリーカードを使用したTVゲームソフトの無断改変については、コナミ「ときめきメモリアル事件」(九九年二月、最高裁判決)があるが、この最高裁判決には大きな疑問もあり、解決済みとなっていない。今回もウェストサイド側は著作権侵害を否定しており、注目される。

セガ社業績予想修正

ソフト重視で改善進む

しかし株式評価損が大きく最終赤字に

㈱セガ(本社東京、佐藤秀樹社長)は十月二十三日、九月中間期と通期の業績予想(連結、単独とも)について、収益構造など転換したため売上高、経常利益は大幅上方修正となったが、故大川功氏から贈与された株式の評価減が大きく、最終赤字になるとの見通しを明らかにした。

連結中間期の売上高は九百七十億円(五月の前回予想では八百二十億円)、経常利益は四十五億円(二十四億円の赤字)、中間損失は二百億円(四十三億円)と修正した。

連結通期予想は売上高が二千億円(千八百九十億円)、経常利益が百億円(五十四億円)、最終損失が百五十億円(二十一億円の黒字)になると修正した。

業務用販売では「バーチャファイター4」、「劇的美写」が貢献した。海外は欧州、アジアが堅調だったが米国で目標を下回っている。ゲーム場運営では有力TVゲーム投入により、前年を上回る収益が見込まれている。

家庭用は「DC」在庫が十二月までになくなる見通しになった。「DC」用ゲームソフトの販売は順調で、その他ゲームソフトの開発も順調だ。

事業と組織の構成を転換したことから、収益構造は大きくプラスに転じているが、故大川氏から前期に贈与された株式について二百三十八億円の評価損が発生することから、今期受贈益の四十五億円の特別利益、固定資産売却損二十二億円が加わり、中間期で二百億円の赤字となる見通しになった。

下半期では業務用でさらにシェア拡大を図るほか、ゲーム場運営は順調に推移すると見ている。家庭用は他社製本体用のゲームソフト六十タイトルを予定している。ただし米国向け業務用は引き続き低調と見られる。

OLC、中間期と通期

好調で上方修正

合計入園者数が予想以上に

㈱オリエンタルランド(OLC、本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長)は十月二十三日、九月中間期と通期の業績予想(連結、単独とも)を上方修正した。東京ディズニーランドと東京ディズニーシーの合計入園者数が、当初見込みを九十一万九千人上回ったことによるもので、通期についても当初見込み二千七十万人を二千百六十万人と上方修正した。

連結中間期の売上高は千百四十一億円(五月の前回予想では千六十億円)、経常利益は五十四億円(七十六億円の赤字)、中間利益は十八億円(六十億円の赤字)と予想を修正。黒字見通しへと大きく転換した。

連結通期の売上高は二千七百四十七億円(二千六百四十五億円)、経常利益は百三十一億円(四十四億円)、最終利益は五十九億円(七億円)と修正。増収減益見通しから増収増益見通しへ改めた。

ソニー、ゲーム部門

1年半ぶり黒字

第2・四半期でPS2貢献

ソニー㈱(本社東京、出井伸之会長)は十月二十五日、第二・四半期(七ー九月)連結決算を発表。ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)が担当するゲーム部門は、これまで一年半の間連続赤字だったが、この四半期でやっと黒字に転換した。

第二・四半期のゲーム部門の売上高は前年同期比九八・二%増の二千四百二十七億九千五百万円と続伸。営業利益四十億七千四百万円(前年同期は二十九億三千五百万円の赤字)となった。

上半期(四ー九月期)ではゲーム部門の売上高は六九・八%増の三千九百七十七億三千六百万円、営業利益は九億四千七百万円(二百九億四千万円の赤字)となった。

第二・四半期では、日本で「PS2」本体、ソフトとも増えたが「PSone」本体とソフトが減った。米国では「PSone」本体、ソフトとも減ったが、「PS2」で大幅増収となった。欧州では「PSone」ソフトが減ったが、同本体と「PS2」で大幅増収になった。

「PS」「PSone」本体は二百八十二万台(二百三十七万台)、「PS2」本体は四百六十二万台(九十八万台)出荷した。累計出荷台数は「PS」が八千八百二十六万台、「PS2」が千九百五十七万台になった。

ゲームソフト出荷枚数は「PS」用が千九百万枚(四千万枚)で累計八億二百万枚。「PS2」用が二千二百七十万枚(三百四十万枚)で累計七千二百五十万枚になった(これらソフトは他社製を含んでいる)。

根拠示されないまま

解釈基準の疑義を説明

AOU理事会、台数調査の回答率71%に

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は十月二十三日、事務局で第四十六回理事会を開き、「ゲームの日」実施計画の確認、風営法「解釈基準」改正について警察庁に確認した内容の報告などを行なった。

「ゲームの日」は今年も十一月二十三日、前回同様にゲーム機の出前サービスなど社会奉仕活動としての「アミューズメントラブ・エイド」、ファン感謝イベント、来場者アンケートを中心に、各会員協会が主体となって実施する。なお今回は三協会によるゲームの日実行委員会主催による初の感謝イベントとして同日、池袋サンシャインシティ広場で協賛メーカーによりゲーム機を設置し一般に開放するとともに、ステージでのPRなどを行なう。また各メーカーのキャラを集めたデザインのPRポスターを一万枚、来場者アンケート用紙五十万枚など作成、会員協会に十月中旬配布した。

これとは別にAOU独自に設定した毎月二十三日の「ゲームの日」用のポスターや、ゲームを無料でプレイさせるイベント用「ゲーミイプレイチケット」などを作成、希望する会員協会に無償配布する。これは現在、約五万枚の注文があるとのこと。

今年11月23日「ゲームの日」のポスター

風営法「解釈基準」改正で「遊技場営業者の禁止行為」に追加された「遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又はその他の単位に換算して電磁的方法により記録した媒体を発行し、又は交付すること」について、十月十八日の運営委員会で検討、ゲーム機に使用するカードは違法かどうかを警察庁に改めて確認することになった。これはセガ社「ダービーオーナーズクラブ」、バーチャファイター4」、「クラブカート」などで磁気カードやICカードをすでに使用してきているためで、カードには機種によりプレイヤー名や使用キャラの名前とともに、走行タイムやレース結果、勝敗の結果などが記録されている。

AOUは十月二十二日警察庁・生活環境課に出向いて確認、その内容を二十四日付文書で同委員会および各協会長に知らせた。それによると警察庁は、「現在使用されているこれらのカードはいずれも」禁止行為で定める「記録した媒体」には「該当しない。したがってこれまでと同様に法令違反の問題は生じない」との見解を示したとされているが、その根拠は明らかにされていない。

また従来は規制対象外だった「運転席や操縦席が設けられていてドライブゲーム、飛行機操縦ゲームその他これに類するゲーム機」について、改正基準では「戦闘により倒した敵の数を競うもの等、運転や操縦以外の結果が数字等により表示されるもの」は規制対象に含まれた。AOUでは「現在設置されているコックピット型については警察庁では何も問題ないと言っている」としているが、この点についても根拠を示しているわけではない。

二〇〇二年のAOUエキスポの開催について、「九月のAMショーの（規模縮小など）を見ても業界の厳しい状況をはっきりと示しているが、AOUとしては予定どおり開催準備を進める」ことになり、十一月五日の事業委員会で具体的に検討する。なお次回理事会が三月のため、それまでの間、エキスポに出展するための新規賛助会員の申し込みについては事業委員会が対応することで了承された。

会費値上げのための傘下会員への設置台数調査について、回答率は全国大会時点では三〇%だったが、十月十八日現在で七一%まで増えたと報告された。できるだけ一〇〇%に近づけるため締め切り日をさらに延ばし十月末日までとすることになった。なお同調査の結果により会費値上げが検討されるが、一台につき年間二－三百円くらいの台数会費制になるのではないかと見られている。

業界四団体の統合について、十月二日の政策委員会と十八日の運営委員会で話題となったが、「理事会に報告できるような内容にまで煮詰まらなかった」ため、理事会では採り上げられなかった。二つの委員会では「すぐに結論が出せる問題ではなく検討する時間が必要」との意見が大勢を占めたとのこと。

総務省から警察庁を通じ、公益法人のインターネットでの業務、財政などに関する資料公開の要請があり、AOUでは総会に資料を提出しており公開することに問題はないとし、ホームページに掲載することになった。

このほか今後の地域懇談会の検討、全国大会や指導員養成講座、管理者講習の開催報告が行なわれた。

ナムコ、入場料制の

幼児プレイ施設

「しましまタウン」オープン

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、川崎市内のSC「マルイファミリー溝口」の八階に幼児向けAM施設「しましまタウン」を十月十七日オープンした。

これは幼児向け通信講座「こどもちゃれんじ」を展開している㈱ベネッセコーポレーション（本社岡山市、福武総一郎社長）との共同企画により開設したもので、ナムコが運営。同通信講座のメインキャラクターであるトラの「しまじろう」とその家族や仲間たちが住む街をモチーフに、一－六歳の未就学児童を対象とした遊具や施設を設置している。

フロア面積は約三百八十平方㍍。①大型ボールプールなどがある「ちゃれんじの森」、②ウレタン製ブロックやボールプールで遊ぶ「しましま公園」、③パン屋やコンビニなどをモデルにした店が並ぶコーナーで買い物ごっこができる「しましま商店街」、④キャラの家族がいる「しまじろうの家」、⑤キャラに扮したスタッフによるショーなどがあるイベント広場、⑥グッズショップ――の六つのゾーンで構成している。

入場料制で子どもは三十分間四百円（大人二百円）、以降十五分ごとに二百円（同百円）。最大収容人員百五十名。

オープン二日前に内覧説明会が開かれ、ナムコ営業企画開発部の石村浩二部長は、「当社のエンターテイメント事業のノウハウを生かした幼児向けエデュテイメント事業への参入を検討してきた。そこで幼児に人気のキャラ〝しまじろう〟を使った施設の設置を提案し実現した。これを一号店として今後全国展開していく」と述べた。

ベネッセ・こどもちゃれんじ事業部の岡田晴奈氏は、「通信講座は会員制で、全国の幼児六百万人のうち二五%に当たる百五十万人が会員となっている。〝しまじろう〟の常設施設はこれが初めてで、実際に遊ぶことによっていろいろなことが学べる内容となっている。ナムコの運営ノウハウを生かしたコンテンツ作りに期待している」と語った。

初年度入場者十四万人、売上げ一億八千万円を見込んでいる。

「しましまタウン」にて、上はキャラ〝しまじろう〟によるショー

ワンダータワー京都の

最上階にアニパ

B1には「プリム」開設

ナムコは、直営AM施設「ワンダータワー京都店」内に、ふれあい動物園「アニパ」と、女性とカップル専用のシール機フロア「プリム」を新設、いずれも十月二十日オープンした。

「アニパ」は㈲アニマルエスコートサービス（AES、佐藤哲也社長）に業務委託したもので、「ナムコランドマイカル小樽」（八月）に次いで二店目だが、都市の繁華街でのふれあい動物園は初めてとなる。

「ワンダータワー」は従来地下一階、地上六階での運営だったが、事務所と倉庫に使用していた最上階[illegible]営業フロアに広げた。

「アニパ」はいわゆるペット動物とのふれあいで〝癒し〟の場を提供する〝アニマルセラピー〟をコンセプトとしたもので、約三百平方㍍に犬、猫、ハムスターとふれあえるスペースと、チンチラやウサギ、ネズミなどの展示コーナーを設置。AESが飼育調教した約六十種百匹の動物がおり、衛生管理するとともに動物がストレスをためないよう適宜交替させている。

「アニパ」のみ入場料制で大人五百円、子どもと六十歳以上は三百円、三歳以下無料。年間入場者十五万人、六千万円の売上げを見込んでいる。営業時間十一－二十時（六階以下は十－二十四時）。

また「プリム」は地下一階にあり、シール機六台とプライズマシン[illegible]さまざまなコスチュームと変装グッズを計約五十点用意し、無料で貸し出しており、更衣ボックスやパウダースペースを設置。また空間を広くとり、イスと机、女性向けの雑誌などを備え、くつろげるスペースともなっている。

以上二フロアの新設に伴い、同店全体の年間入場者数を前年比約二〇%増の百二十万人と見込んでいる。

なお同店はAM機を中心にゲーム関連グッズやファッション雑貨のショップ、クレープ店、占い師による「開運館」などを設けた複合AM施設となっている。

京都「アニパ」にて犬とのふれあいコーナーのようす

高額景品対策

基準策定やめ話合いに

JAMMA理事会、統合提案に否定意見

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、柿原彬人会長）は十月十七日、第六十七回理事会を開き、矢野徳蔵理事死去により欠員の生じた理事に、小野良文氏（㈱ホープ）を選任した。委任二名を含む十三名の役員が出席。経済産業省からも二名出席した（以下は事務局報告による）。

正会員三社が退会、正会員は五十二社になった。退会したのは九月三十日付でサン電子㈱、十月五日付で真砂工業㈱、十月十二日付でマルカ㈱。

欠員の生じた理事の後任に小野氏が選任されたが、次回総会で承認を受けることになる。柿原会長は同じ乗物機メーカーから後任を選ぶのが妥当だと説明した。

高額景品提供問題については前回理事会で「景品提供機に関する基準」案の策定が提案され、倫理部会（永井明部会長）が検討してきた。同部会は八月七日に会合を開き小委員会を設置するなど検討してきた結果、①機械基準を策定した場合、ペイアウト率が極端に低い機械のあることを公にすることになり業界にとってデメリットが多いので策定しない、②景品提供機について実態調査を行ない、ペイアウト率ゼロパーセントの機械リストを作成し、非会員を含めたメーカー懇談会を開くなりして健全化への協力を求めるべきだ、との意見をまとめた。理事会ではこれを了承し、自主規制の徹底を会員に呼びかけることにした。

米国などで行なわれているリデムプション営業を日本でも行なうことができるよう、JAMMAは国に対して陳情、要望してきているが実現していない。柿原会長は「低迷する業界市場の起爆剤として協議会方式で再度検討したらどうか」と提案した。理事会では「里見治副会長をヘッドに、橘正裕理事と伍賀槌太理事に必要なメンバーを加えて検討する」ことで着手することを決めた。

NSA内田博会長の呼びかけで八月二十九日、東京ドームホテルで四協会会長会談が持たれ四協会統合の提案があった、との報告があった。これについて、「JAMMA、JAPEAのように業態が似ている場合は比較的容易に統合できるが、AOUは団体連合会だし、一本化は難しい」というのが大方の意見だった。また四協会の会費基準がまったく異なるので、新団体となっても会費が値上げになる場合も出て来るので、それが受け入れられるかという問題もある、という意見も出た。

十二月に再び四協会会長会合があるので、その結果を見てから対応を決めようという話になった。なおビジョン策定特別委員会（橘委員長）でも検討する、とのこと。

以上のほか風営法「解釈基準」改正に伴い、これまで対象外だったコックピット型の範囲が狭くなったのは問題とする意見があった。AMショーの概況報告、市場調査報告などがあった。

タイトーが新たに

飲食併設の店舗

トークン制「キッチンパニック」

タイトーは、千葉市内の大型SC「ワンズモール」内に、ファミリー向けに特化した新形態のAM施設「キッチンパニック」を十月二十七日オープンした。

これはゲーム場にファミリーレストランを併設したもので、首都圏で飲食店を展開しているビーエーインターナショナル㈱（BBA、本社東京、羽生田健介社長）と業務提携し「キッチンパニック」一号店として、BBAの委託運営で開設した。

同SC内にあるタイトー直営ゲーム場「ハロータイトー」のフロア千七百平方㍍のうち五百三十平方㍍を仕切って「キッチンパニック」に改装したもので、フロアはAMゾーン、レストラン&カフェ、パーティルーム（六十四名収容）&イベントスペースの三エリアで構成している。

AMゾーンにはTVドライブゲーム機、プライズマシンなどアーケードゲーム機、シール機、定置型乗物機など計三十台の機械とボールプールが設置されている。幼児から小学校低学年の親子連れを対象としているため、各ゲーム機の難易度を下げてある。ゲーム機はすべて専用トークン（一回一－四枚）でプレイする。トークンは貸出機で四枚三百円、七枚五百円で貸し出すほか、レストラン利用者に飲食代五百円につき一枚をプレゼントしている。

レストランはパーティールームを含め百六十八席あり、ファミリー向けイタリアン料理が中心でセルフサービスとなっている。

入場料制で大人三百円、子ども百五十円だが、会員（一家族年会費三千円）になると大人半額、子どもも五十円となる。なお入場は子ども連れの家族のみに限定している。営業時間十一－二十二時。年間売上げ一億八千万円を見込んでいる。

タイトーでは今後、SC内を中心とした新規出店、既存ゲーム場との併設、さらにFC事業も視野に入れて展開し、三年後に十店舗の設置をめざすとしている。

「キッチンパニック」のフロアのようすで、上はタイトーの飯沢幸雄常務（左）とBBAの羽生田健介社長

静岡県協、10月例会

高額景品問題に

県警との話し合いを報告

静岡県アミューズメント協会（星谷清重会長）は十月四日、焼津市内のグランドホテルで十月度例会を開き、「ゲームの日」イベントの内容などについて検討した。

今年の「ゲームの日」は十一月二十三日、静岡市内の児童福祉施設「静岡ホーム」にミニ遊園地を設置することになった。設置機械は定置型乗物機やアーケードゲーム機など二十台を予定し、同ホームへの寄付金三万円、児童に手渡す菓子代五万円などを含む予算十万円で実施することを了承した。

同協会健全営業推進委員会の安本彰雄委員長から、健全営業の徹底について県警との話し合いの内容が報告された。

それによると、会員ロケでの問題になりそうな営業についてはその都度注意を促し改善してきているが、非会員のロケでは高額景品や性的好奇心をそそる物品の使用が目立っている。非会員の営業が野放しのような状態では片手落ちであり、会員の自主規制に対する理解も得にくくなることから、県警と連携しながら健全化に努めることになった。

なお県警からは、玩具のゲームカードでプレミアが付き高額で販売されているカードなども景品に使用しないよう注意があったほか、従業員名簿の備え付けや年少者入場制限、変更届け義務などの再徹底が求められたとしている。

このほか星谷会長から、AOU全国大会は参加希望者がなかったため正副会長のみ参加したとの報告があった。また最近、両替機やキャッシュボックスの現金盗難事件が多発しているため注意を呼びかけた。

この後、参加メーカー（賛助会員）による新製品動向の説明、情報交換、懇親会が行なわれた。

上の写真は静岡県協・10月例会のようす

横浜ドリームランド

来年2月に閉園

土地はUSSに売却決定

遊園地「横浜ドリームランド」（横浜市戸塚区俣野町）が来年二月十七日で閉園することが、十月二十二日正式発表された。運営する㈱ドリームパーク（本社同、荒木悦雄社長）の親会社、㈱ダイエー（本店神戸、高木邦夫社長）が発表したもの。不動産を所有、ドリームパークに賃貸してきた㈱十字屋（本社東京、長沢多加生社長）も同日、不動産売却を発表した。

横浜ドリームランドは六四年八月、当時の日本ドリーム観光㈱が建設した遊園地で、かつては年間百二十万人もの入園客を集めたが、近年六十万人台に落ち込み、ここ十年間ほどは赤字が続いていた。九三年に運営会社がダイエーグループに吸収合併され、子会社のドリームパークが運営してきたが、「同園の損益状況を勘案し」て閉園を決め。同様に運営する奈良ドリームランド（奈良市法蓮町）の運営は継続される。

横浜ドリームランドの敷地約十三万三千平方㍍は、ダイエーグループの十字屋が所有、賃貸してきたが、来年二月二十八日に引き渡すことで十月二十二日、㈱ユー・エス・エス（本社愛知県東海市、服部太社長）に八十八億三千万円で譲渡した。ユー・エス・エスは中古車オークション運営会社で、買い取った敷地を新たな中古車オークション会場にする予定。

サンセイブ社長

曽我栄蔵氏死去

60歳。社葬の日程は未定

曽我栄蔵氏曽我　栄蔵氏（そが・えいぞう＝㈱サンセイブ・エンターテイメント社長）十一月三日午前四時二十分、肝臓がんのため東京・信濃町の慶大付属病院で死去、六十歳。静岡県焼津市出身。自宅は静岡市緑が丘十四の十一。密葬が六日、静岡市慈悲尾の平安ホールで行なわれた。喪主は妻紀子（のりこ）さん。本葬は社葬として行なわれるが日時未定。

六九年に実兄道雄氏が設立した㈱西部リースの専務、八七年に社長、九三年に現社名に改称。八六－九〇年と九五－九七年に静岡県アミューズメント協会会長、九六－九七年AOU理事、九〇年から静岡県カラオケ防犯協会長など務めた。

曽我栄蔵氏

アトラス、中間期予想 利益増加で修正

写真シール機関連好調

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）は十月三十一日、九月中間期業績予想（連結、単独とも）を修正、黒字回復を確実にした。通期予想の変更はない。

連結中間期業績予想の売上高は八十億三千百万円（五月の前回予想では八十七億円）、経常利益は四億六千五百万円（千百万円）、中間利益は二億八千九百万円）と修正した。

上半期で出荷予定だった写真シール機「やまとなでしこ」と家庭用ゲームソフト「真・女神転生Ⅱ」が下半期に出荷延期となったため、売上高が予想を下回ることになった。しかし、利益率の高い写真シール機関係の消耗品が好調だったことなどから、利益は前回予想を大きく上回る見通しになった。

通期では上半期出荷予定分が下半期で貢献するため修正しないとのこと。

SNK株主代表訴訟で アルゼも被告に

取得価格が不当に安いと

SNKの株主、西村司郎氏がSNK取締役五名とアルゼを株主代表訴訟として東京地裁に訴えていることが十一月一日に判明した。アルゼが発表したもので、「破産宣告を受けたなかで本件訴訟が提起されており、乱訴である」としている。

それによるとSNKは第三者割当増資により九九年十二月、一株六千五百円で発行したにもかかわらず、〇〇年二月には一株千円でアルゼに発行したのは、不当に安い価格での違法増資であり、SNKに損害を与えたとして二百七十五億円の損害賠償を求めている。

訴訟は四月六日付で提出され、同二十日に取り下げられた後、六月二十七日付で再提出された。アルゼではSNKが破産宣告を受け、管財人に引き継がれる可能性が出てきたので、発表したとしている。

10月30日付で SNK破産宣告

「ネオジオ」ソフトは継続

㈱SNK（本社大阪府吹田市）は十月三十日、大阪地裁が破産宣告したのを受け、業務を停止した。破産管財人が指定され、債権届け出は来年一月十八日まで、債権者集会は二月二十七日と設定された。負債は申請時で約四百三十六億円。

主な資産のうち業務用「ネオジオ」の営業権などは近く売却される予定だが、売却先は未定。昨年十月に許諾していた「キング・オブ・ファイターズ2001」は、許諾先の韓国イオリス社が韓国で販売。日本ではサンアミューズメントが販売し、輸出はブレッツァソフトが担当する。

特許・実用新案 出願公告・公開

（10月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.jpdl

特許登録

十月二十二日＝「ゲーム装置、ゲーム制御方法およびコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、3220111、11-123259。「ビデオゲーム機」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、3220328㊐、6-142454。

十月二十九日＝「業務用ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、3222822、9-366445。「ゲームシステム、ゲーム情報生成装置および情報記憶媒体」、同、3222864、11-258840。「ゲーム情報配信システムおよび情報記憶媒体」、同、3222869、11-317883。「ゲーム情報配信システム、ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、3222870、11-319322。「スロットマシン」、㈱ウエスト・シー（兵庫）、3222828、10-528882。同、㈱オリンピア（東京）、3224147、4-217647。同、3224148、4-217648。同、3224149、4-217650。同、3224150、4-217651。「往復動アクチエータ式ステアリング装置を備えたゲーム装置」、㈱セガ（東京）、3223565、4-105842。「ゲーム装置」、同、3223633、5-74328。

登録実用新案

十月二十六日＝「抽選機の玉出し装置」、㈱エイブル・コーポレーション（東京）、3088129。「景品吊り下げ装置」、同、3081130。

特許出願公開

十月十六日＝「遊技機」、㈱名星工業（愛知）、13-286599。同、アルゼ㈱（東京）、13-286600。同、13-286601㊐。同、サミー㈱（東京）、13-286603。「スロットマシン」、㈱ウエスト・シー（兵庫）、13-286634㊐。同、㈱オーゼキ（大阪）、13-286604㊐。同、13-286605㊐。「跳躍ゲーム機用表示装置」、㈱ナムコ（東京）、13-286670。「スポーツゲーム装置」、同、13-286671㊐。「ゲーム装置、情報記憶媒体およびゲームシステム」、同、13-286675。「ゲーム装置、および、情報記憶媒体」、同、13-286676。「手話ゲーム装置および情報記憶媒体」、同、13-286677。「入力機構及びそれを備えたゲーム装置」、同、13-286679。「ビデオゲーム装置及びビデオゲーム」、㈱タイトー（東京）、13-286672。「ゲーム機」、同、13-286680。「ブロック崩しゲーム機」、コナミ㈱（東京）、13-286673㊐。「ゲームシステムおよびコンピュータ読取可能な記憶媒体」、同、13-286678㊐。「電子機器」、シャープ㈱（大阪）、13-286674。「ネットワークゲームシステム、ネットワークゲーム方法、ネットワークゲーム配信方法およびネットワークゲーム利用方法」、カシオ計算機㈱（東京）、13-286681。「ネットワークゲームシステムおよびネットワークゲーム方法」、同、13-286682。「遊戯用乗り物」、大良譲治（大阪）、13-286683。

十月二十三日＝「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、13-293127。同、13-293131。同、サミー㈱（東京）、13-293143。「スロットマシン」、同、13-293134㊐。同、13-293136㊐。同、13-293137㊐。同、13-293138㊐。同、13-293139㊐。同、13-293141。同、㈱オリンピア（東京）、13-293140㊐。「図柄可変表示装置」、㈱平和（群馬）、13-293128㊐。同、13-293129㊐。「スロットマシン用表示装置」、ダイコク電機㈱（愛知）、13-293132㊐。同、13-293133㊐。「遊技場用表示装置」、同、13-293135。「不正払い出し対応遊技設備」、㈱ジェッター（長崎）、13-293142㊐。「ゲーム装置、及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、13-293245。「ゲーム装置及び相対位置情報表示方法」、同、13-293249。「ゲーム装置及び順位表示方法」、同、13-293250。「ゲーム用入力装置及び入力用アタッチメント」、同、13-293253。「ゲーム装置及び画像合成方法」、同、13-293255㊐。「リズムゲーム装置、リズムゲーム方法および可読記録媒体並びに操作装置」、コナミ㈱（東京）、13-293246。「ゲームシステム、ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及び情報記憶媒体」、同、13-293254㊐。「ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及び情報記憶媒体」、同、13-293256㊐。「ゲーム制御方法」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-293247㊐。「再トリガ・ボーナスを有するゲーム機」、アリストクラト・テクノロジーズ・オーストラリア・プロプライアタリー社（オーストラリア）、13-293248。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームのプレイ結果表示方法及びプレイ結果表示方法プログラムが記録された可読記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、13-293251㊐。「ゲーム装置及びその制御方法及び料金回収方法及び記憶媒体」、㈱セガ（東京）、13-293252。

十月三十日＝「バッテイングゲーム機」、スポーツ・ワン・インターナショナル㈱（福岡）、13-299974。「遊技スイッチ装置」、㈱平和（群馬）、13-299989㊐。「遊技機の放音装置」、同、13-299990㊐。「スロットマシンの遊技媒体取込装置」、同、13-299995㊐。「スロットマシン」、同、13-300000㊐。同、サミー㈱（東京）、13-299993㊐。同、13-300001。「遊技機の配線保持構造」、㈱ソフィア（群馬）、13-299992。「遊技媒体検出器」、同、13-299994。「遊技機」、同、13-299991。同、㈱ソフィア（群馬）、㈱西陣（東京）、13-299996。「遊技媒体供給装置」、同、13-299998。「自動差動機器及びメダル類の搬送装置」、東京データーマシン㈱（東京）、13-299997。「無料ゲーム・シングル・リール回転機能付きゲーム機」、アリストクラト・テクノロジーズ・オーストラリア・プロプライアタリー社（オーストラリア）、13-299999。「ゲーム機用ウィン・メータ」、同、13-300133。「メダルゲーム機およびメダル搬送装置」、コナミ㈱（東京）、13-300121㊐。「展開可能なダイス、その製造方法、及び、金型」、同、13-300125㊐。「ゲーム装置、画像表示装置、及び、記録媒体」、同、13-300134㊐。「ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-300122。「業務用ゲーム機のコイン回収装置」、㈲経営企画室（福岡）、13-300123。「ネットワークによるゲーム管理システム及び方法並びに記録媒体」、日本電気㈱（東京）、13-300124㊐。「景品獲得式遊戯機における景品吊下装置」、日本サーボ㈱（東京）、13-300127。「景品獲得装置」、㈱バンプレスト（東京）、13-300128。「ゲーム機の入力装置」、㈱ナムコ（東京）、13-300129。同、13-300140。同、13-300141。「ゲームシステムおよび個人認証情報配信システム」、同、13-300130。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、13-300131。同、13-300143。「占い装置および占い処理方法」、同、13-300136。「ゲーム用入力変換表示装置」、同、13-300137。「入力機構及びそれを備えたゲーム装置」、同、13-300139。「エンタテインメントシステム、エンタテインメント装置、記録媒体及びプログラム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-300132㊐。同、13-300144㊐。「ビデオゲーム装置、キャラクタ関連度表示方法及びキャラクタ関連度表示プログラムが記録された可読記録媒体」、㈱コナミコンピュータエンタテインメント大阪（大阪）、13-300135㊐。「ビデオゲーム装置、新練習作成方法及び新練習作成プログラムが記録された可読記録媒体」、同、13-300142㊐。「ゲーム機用フィギュア玩具、ゲームシステム、情報記憶媒体及びゲーム演出用フィギュア玩具」、コナミ㈱（東京）、㈱コナミコンピュータエンタテインメント東京（東京）、13-300138㊐。「ネットワーク対戦システム、サーバ装置、通信対戦プログラムが記憶された記憶媒体」、カシオ計算機㈱（東京）、13-300145。「個人得点をwwwサーバーに集約することで団体成績をも競えるコンピュータゲーム」、川妻昇（大阪）、13-300146。

東京ゲームショウ秋 「Xbox」試遊可能に

セガ社らソフトメーカーが新作披露

㈳コンピュータエンタテインメントソフトウエア協会（CESA、上月景正会長）主催の「東京ゲームショウ01秋」が十月十二－十四日、千葉の幕張メッセで開催され、セガ社、マイクロソフト（MS）参加により規模は前回の一・五倍になったものの、来場者は目標の十五万人に届かなかった。CESAではメーカーの業績悪化などから、年二回開催をやめ、次回から秋だけの年一回開催に変更することを明らかにした。

家庭用TVゲームソフトの紹介を目的に九六年にスタート、九七年から年二回開催となったこの展示会兼イベントには、前回と同数の五十三社が千三百七十三小間（前回九百三十一小間）に出展。

再び幕張メッセの一－八ホールを使い切った。うちセガ社とMSだけで二百八十二小間使用した。

MSは百五十台の「Xbox」に自社ソフト七タイトルとサードパーティーによる十二タイトルのゲームソフトを加えて、実際に初めてプレイさせた。「Xbox」の価格はここで発表される予定だったが、見送られた。

二回連続不参加だったセガ社が再び出展。同社は「DC」本体生産中止以来、マルチプラットホーム戦略を具体化しており、その強力ラインアップで来場者にアピールした。

三日間とも一般公開で（初日午後一時までビジネスアワー）、「Xbox」効果により前回より約一万人多い十二万九千六百二十六人が訪れた。最終日に米国MS社のビル・ゲイツ会長が訪れたが、これは予定外のことで来場者増に結びついていない。

来年から年一回秋の開催になる点についてCESA事務局は、「この種の展示会は年一回が世界的にも主流となっている。業界環境や出展社の意見、要望を検討して決めた」としている。多くのソフト開発メーカーの業績が悪化しており、このままだと出展できるのは大手の数社に絞られてしまうという危機感が背景にあるようだ。

紹介されたゲームソフト約四百タイトルの機種別の割合は、PS2二六％、PS二五％でPS関係が初めて五〇％を越えた。以下GBA一五％、PC一〇％、Xbox六％、携帯電話四％、GB三％、GC三％、DC三％、WS二％など。ジャンル別ではアクション一九％、RPG一七％、SL一一％などとなっている。

AM業界関連では、セガ社がPS2用「VF4」など多彩に出品。業務用「VF4」を使った勝ち抜き戦も催した。

カプコンはPS2用「鬼武者2」、「マキシモ」、GC用「バイオハザード」など強力タイトルを揃えた。ナムコは「ゼノサーガエピソードⅠ力への意志」をメインにPS2、GBAソフトを展示した。コナミはPS2用「メタルギアソリッド2」など四十七タイトルを一挙に紹介した。

タイトーは「ジェットでGO！2」など紹介。テクモは業務用では予定していないXbox用「デッドオアアライブ3」など出品。アトラスはPS2用「BUSIN」などを展示した。サミーはPS2用「ギルティギアゼクス・プラス」など紹介した。

TGS01秋で上は開会式、下はマイクロソフトの小間のようす

松下電器、DVDプレーヤー 「Q」を12月発売

「GC」ソフトもプレイ可能

松下電器産業㈱（本社大阪、中村邦夫社長）は、任天堂「ゲームキューブ」（GC）用のゲームソフトもプレイできるDVDプレーヤー「Q（キュー）」を開発し十二月十四日発売する、と十月十九日発表した。

松下は任天堂と家電分野でのデジタルネットワークに関し九九年五月に業務提携し、その一環としてDVDプレーヤーとGCとの融合機の開発を進めてきた。なお同社はコピー防止機能に優れた光ディスク技術を任天堂に提供するなど、GC開発にも協力した。

「Q」は幅十八㌢、高さ十九・八㌢、奥行二十一・七㌢の箱形でGCより一回り大きく、上部に操作状況などを確認する液晶ディスプレイがある。前面にゲーム用コントローラー端子が四つあり、四人まで同時プレイできる。ゲーム機能はGCと同じ。DVDや各種CDソフトはリモコンでも操作できる。

オープン価格だが、同社関連の販売サイトでは三万九千八百円で予約を受け付けている。初年度十万台の販売予定。

DVD／ゲームプレーヤー「Q」

MS、自社ソフト披露

マイクロソフト㈱（本社東京、阿多親市社長）は九月三日、東京・青山で「Xbox」用自社開発のゲームソフト七タイトルの記者発表会を開催した。

七タイトルのうち四つは国内メーカー開発、三つは米英メーカー開発で、米国マイクロソフト社開発は「天空」のみ。

TGS開会式で 「世界一の展示会」

CESA上月会長が挨拶

「東京ゲームショウ01秋」の開会式は会場入口で行なわれた。上月会長は、「来場者に必ずこれまでなかった新しい楽しみや夢、感動が体験していただけるものと確信している。一般向けコンピュータエンタテインメントソフトウェアの展示会としては、規模、来場者において世界一にまで成長した。これからも優れた魅力あふれるゲームソフトを世界に向け提供していくことで、期待に応えたい」と挨拶で述べた。

来ひんとして経済産業省の小林秀章大臣政務官は、「日本産業界有数の活気あふれる展示会として定着しており、国際的にも認知されている。これはゲーム産業が国際的に強い競争力を持つことが認められているからである。昨年国内市場は伸びたが、ソフト市場は九七年をピークに伸び悩んでおり、同時多発テロの影響も懸念される。さらに良いソフトを開発するとともに、次代を担う人材の育成にも積極的に取り組んでほしい」と挨拶した。

AMOA・EXPO'01　AMOA・EXPO'01　AMOA・EXPO'01

弱体化進む米国市場 目立つ韓国勢の進出

同時多発テロの影響を受けたが 業界のボトムアップ操る試みも

米欧の業務用／家庭用の展示会は基本的にトレードショーであり、一般に公開していない。入場するには登録（レジストレーション）を先に済ませねばならない。登録は手間がかかるので当日までにインターネット、ファックスなどで事前に済ませることが多く、また早く登録すると料金も安くなる。「アミューズメントのショーであっても真剣なビジネス用展示会であることに違いはない」という立場を貫いているためで、登録入場者数も信頼性が高く、データとして活用する価値がある。

わざわざ登録入場制について紹介したのは他でもなく、日本のAMショーではこういう登録入場制を採用せず、入場者数も「延べ人数」で参考にならないからである。しかも十年前から（理由もなしに）一般公開しており、ビジネス用とは別の対外的PR用という性格が加わっている。さらに招待券方式なので出展社に負担を強い、出展社から招待券を受けとれない関係業者を事実上締め出している。まだいくらでもあるが、米欧の展示会とはおよそ性格やシステムが異なると言える。

そういうシステムの違いを理解できなければ、今年のAMOAエキスポ／ファンエキスポに対して米国同時多発テロがどれほど影響を与えたか分かり難い。米国は広く、開催地へ向けて多くの人は飛行機を利用する。ところが開催三週間前にあの事件が起こったのである。開催を中止する展示会が相次ぐ中で、AMOAエキスポ／ファンエキスポを主催するAMOA／IALEIは決断を迫られたが、予定どおり開催した。事件の影響で参加を見合わせて、出展社、来場者が減っても中止すべきでない。中止すれば事件を引き起こしたテロリストの思う壺である、と考えたからである。しかも事前登録している大勢の業者がいる。自分たちは真剣なビジネスのために開催するのだ、という気概がある、と判断したのである。

従って、事件の影響から出展社、来場者が激減することは十分予想できた。事実はどうか。AMOAエキスポとファンエキスポには合わせて三百六十一社（昨年は四百四十二社）が、八百九十小間（千百十一小間）に出展した。主催者によると、事件後出展をキャンセルしたのは数社にとどまった。全体に減ったのは景気後退、市場縮小による。

一方、登録入場者数は八千百二人（一万九百五十六人）と二六％も減った。うちバイヤー（出展社でないオペレーター）は四千六百五十六人で、七－一〇％減少しているとのこと。激減すると予想された割には、堅調だったが、事件の影響は大きいと見られている。

スペインのデジタルセンター社が開発した「ドクターフェイス」本体（下）と、これでプリントされたAM通信社・赤木社長の不思議な写真（上）である

米国TVゲーム機

二つの展示会がひとつの会場で開かれたわけで、境い目はあるが垣根もなにもない。ただ登録手続きは二ヵ所に分かれており、いずれか一方で手続きをすれば三日間自由に入場できる。ファンエキスポはFECロケ向きのミニチュアゴルフコースなどに重点を置くもので、AMOAエキスポと比べると半分以下の規模だ。AMOAエキスポは、伝統的なジュークボックスから、さまざまなゲーム機、乗物機など多彩な出展内容となっている。ただTVゲーム機、フリッパーの両分野が年毎に弱まっており、今回からミッドウェー社が業務用撤退のため抜けてしまっている。ではリデムプションゲーム機がいいかというと、それもそんな状況にはない。このため卓上式（カウンタートップ）TVゲーム機やインターネット端末機などが注目されていることになる。

なお、日本でヒットした写真シール機は不発のまま終わり、音楽ゲーム機はいぜん苦戦している。

TVゲーム機は日米の新作のほか、韓国製が多数出品された。米国製では、ガンゲーム「ディアハンティングUSA」、「ターキーハンティング」と成功させたサミーUSA社が、今度は「ウィングシューティング」で人気を集めた（サミー子会社だが、米国で開発された）。

ゴルフゲーム「ゴールデンティー」シリーズを懸賞金付きトーナメント方式で成功させたインクレディブル・テクノロジーズ社（IT）は、「タッチイット」で卓上式TVゲーム機参入を明らかにした。

卓上式TVゲーム機市場で最大手のメリット社はシリーズ最新作の「メガタッチMAXXエメラルド」と「ラディソン」を紹介した。JVL社は卓上式「iタッチ4プラス」を出品した。卓上式はゲーム場には置かれずもっぱら、バーなどのシングルロケに置かれるので目立たない。

初めて出展した新会社

米国チームプレイ社の小間で、試作機の「スタートレック・ボイジャー」2人用と、「ミサイルコマンド」など3ゲーム内蔵ゲーム

セガUSA社の小間の一角。左側が「バーチャファイター4」で、右側がカプコン「カプコンvsＳＮＫ２」。ちょうど出荷が始まるところで、タイミングも良かった

コナミ・オブ・アメリカ社の小間のようす。「サイレントスコープＥＸ」と「モーキャップ・ボクシング」がメインで、リデムプションゲーム機もある

TVゲームに関する まじめな文化論

桝山寛氏の書き下しで

業務用／家庭用を問わずTVゲームが切り開いてきた遊びの世界とビジネスを正面から論じる本が出版された。桝山寛著「テレビゲーム文化論」（講談社現代新書）は、TVゲームの発展の歴史だけでなく、TVゲームとの関わりを多方向から検討しながら、TVゲームの先に娯楽ロボットを見ている。

著者は「テレビゲームミュージアム」代表として、各地に臨時のTVゲーム博覧会を開いてきたことで知られる。最近は家庭用ゲームソフト開発に関わったとのことだ。もとは音楽グループに属していたが、「音楽よりTVゲームのほうが子供たちに大きな影響力を持つ」との言葉から、TVゲームに未来を見たという。だが直観だけでなく著者は、広い見地から検討を進めてきており評価できる。

例えばTVゲームは子どもたちに悪い影響を与えるのではないか、という質問に対し、「問いの立て方自体が間違っている」とし、「車は危険でないのか」、「飲酒は健康に害があるのではないのか」という問いかけと同類だとする。その上で第三の答はこの本自体だと言う。

写真や図版がほとんど収録されておらず、結構難しい本でもある。

「テレビゲーム文化論」の表紙から

論潮 ゲームの相手

TVゲームはゲームセンターであれ家庭用ゲーム機であれ、ゲームそのものが「遊び場」としての機能を持っているだけでなく、遊び「相手」となっているのが特徴だ、と桝山寛氏は「テレビゲーム文化論」で言う。古典的な「遊び」の考察では、遊び相手は競争者でしかなかったが、TVゲームではゲームの体験を共有する「旅の道ずれ」に近い関係だと指摘する。このあたりのことは、TVゲーム機は賭博の用具としか見ない人にはまったく理解できないことであろうと思われる。

「子どもが一人で部屋にこもり、テレビと向かい合って何時間もゲームばかりしている。他の子どもと遊ばなくなってしまうのではないか。心配だ」という「偏見」に対して、桝山氏は「単に新しい現象」にすぎず、他の子どもとは「体験を共有する」方向にあるとするが、そんなに単純には言えない気もする。ひとりでTVゲームをするのは、家庭だけでなくゲーム場でも同じことだ。プレイヤー同士の対戦プレイもあるが、基本はゲーム機とプレイヤーの対戦である。しかもコンピューターがあまりに弱いとゲームにならない。

TVゲームでは、現実に根拠を持っているが、現実にはありえないゲームがしばしば独創的に考察され、うまく仕上げられるとヒットする。「ブレイクアウト」、「スペースインベーダー」、「テトリス」など、飽きずに楽しめる。そこには射幸心や賭博という概念が入って来る余地もない。「少年のたまり場」という概念も同じである。

しかし日本では風営法でゲーム機設置営業は警察許可の下にある問題のビジネスだとされている。確かに警視庁管内には違法な賭博遊技場が多数あるし、他の道県にも散見されるが、それら問題ある遊技場では一般のTVゲーム機が使われているわけではない。そういう区別ができないようでは違法営業の摘発自体も容易でなくなる。業者団体はその点でもっと警察に協力してよいと思う。

ナムコ、P機用に「システム7」

ナムコは十月二十二日、パチンコメーカーの㈱大一商会（本社愛知県西春日井郡西春町、市原茂社長）にパチンコ向け液晶表示装置の供給を始めたと発表した。同社の液晶表示装置はSCE「PS」に使用されている二つのカスタムチップを採用したもので「システム7」として開発された。

「システム7」は映像の3D表現が容易で、開発も短期間でできるなどの特徴がある。大一商会「CRバトルヒーロー伝説」（十一月五日出荷）から搭載される。

ナムコはまたパチンコ大手メーカー、㈱SANKYO（本社群馬県桐生市、毒島秀行社長）の「CRフィーバーパックワールドSP」に、「パックマン」の画像ソフトを供給している。

ネットゲーム場を 他社サイトにも

バンプレストが供給開始

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀植太社長）は十月三十日、ソフトバンク・イーシーホールディングスグループの玩具などをネット上で販売しているイー・ショッピング・トイズ㈱（ESトイズ、本社東京、松田裕弘社長）と業務提携し、同社運営のネットゲーム場をESトイズのウェッブサイト内でも十月三十一日開設したと発表した。

同社ネットゲーム場はキャラクターコンテンツを提供するウェッブサイト「ビッグエンターテイメント」内に今年六月開設した「プライズパーク」（本紙第637号参照）で、設置機種はプライズゲーム機のみで開設時は四機種だったが、現在は八機種に増えている。

ESトイズのウェッブサイトには同ゲーム場への独自のエントランスが設けられ、ここからバンプレストのゲーム場サイトに直接入れるようになっている。ゲーム場はバンプレストが運営しており、ESトイズは同社サイトを利用したプレイヤーの利用料金に応じた手数料を得る。バンプレストでは「ネットゲーム場の売上げ拡大と利用者誘致のチャンネルの確保ができる」としている。

家庭用のキャリアソフトを アトラスが買収

アトラスは十月二十九日、家庭用ゲームソフト開発のキャリアソフト㈱（東京都豊島区南大塚、渋谷実夫社長）の株式全部（千株）を四千万円で十月二十五日に買い取ったと発表した。

キャリアソフトは九六年六月設立で、累計百一万枚出荷した「ラングリッサー」シリーズなど手がけた。アトラスは同社に「グローランサー」シリーズの開発を委託した。アトラスでは家庭用に重点を移しており、開発委託の実績のあるキャリアソフトを取り込むことにしたもの。岩田社長がキャリアソフトの社長を兼任、アトラスの社員四名が役員に就任した。

キャリアソフトの今年三月期売上高は六百万円、経常損失は八千四百万円、当期損失は八千八百万円だった。

人事異動

ハローズ（10月17日）社長（阪和興業工場長）広瀬毅▽取締役、児玉正治▽執行役員（取締役）落合明義▽同（同）大場一夫▽同（同）和佐木謙一▽執行役員、営業部長保科治登志▽退任（社長）牧野憲治

牧野憲治氏は阪和興業エコビジネス開発室長に就任

新会社設立

㈱アクティエンターテイメント＝東京都新宿区西新宿四丁目四十一番七号201、☎3377－7400。同・関東事業所＝埼玉県南埼玉郡白岡町西十丁目二番十号、☎（0480）92－9801。

AMOA・EXPO'01　AMOA・EXPO'01　AMOA・EXPO'01

チームプレイ社（シカゴ郊外、フランク・ペルグリーニ社長）は、コックピット型「スタートレック・ボイジャー」を参考出品した。またアタリ社の古典的ゲームを三タイトル（センチピード、ミルピード、ミサイルコマンド）を集めて一台にしたアップライトも出品した。業界の経験豊富なペルグリーニ氏の狙いは、他のメーカーが挑戦しようとしない分野での再開発にあると思われる。

かつての人気ゲームタイトルを復活させる試みはハイパーウェア社「ウルトラケイド」で、もっとはっきりする。これは内蔵PCと八タイトルほど収めたCD-ROMで実現させたもので、カプコン、タイトー、スターン社、ミッドウェー社などの許諾を得ている。

ナムコ・アメリカ社がヒットさせた「ミズ・パックマン／ギャラガ」を追う動きとも言えるが、面白いゲームを求める点で評価できる。古くても面白ければいいのである。

P&Eテクノロジー社は画面に出てくるコインをクロスボウで撃つだけの「ファラオズ・ゴールド」を出品したが、厳密に言うと純粋なTVゲーム機ではなく、単なるリデムプションゲーム機である。逆に言うと、リデムプションゲームはTVゲーム式でも作ることができることを示したにすぎない。以上で米国のTVゲーム機関係は尽きると思われる。

日本と韓国製品

日系のメーカーは前述のサミーUSA社を含め出展した四社とも、米国にしっかり根づいており、米国のメーカーより本格的でさえある。セガUSA社はカプコンの製品まで販売ラインに加え、完成品タイプだけでなく基板キットまで揃えたことになる（反面、カプコンUSA社は今年から出展しなくなった）。

セガUSA社が出品したのはカプコン「カプコンvsSNK2」のほか、「バーチャファイター4」、「バーチャテニス2」、「モンキーボール」、「ウェーブランナーGP」など多い。

ナムコ・アメリカ社は販売中の「鉄拳4」、「ミズ・パックマン／ギャラガ」にとどめ、アーケードゲーム機「ビーパニック」などに力を入れた。なおセガ社とナムコは米国での販売協力を進めつつある。

コナミ・オブ・アメリカ社は「サイレントスコープEX」（狙撃）、「モーキャップ・ボクシング」を出品し好調だ。また「ツルギ（剣）・ブレード・オブ・オナー」は一台のみ出品したが、反応は今ひとつだった。

米国アップルインダストリーズ社はSNK代理店としてネオジオソフト「ズパパ」を出品した。同社は引き続きネオジオソフトを販売していくとしている。そのためかSNKの看板を大きく掲げていた。

日系のメーカーはかつて十社以上出展していたのに今では四社しかないほど後退したのに対し、韓国系のメーカーは政府の支援を得て勢いづいている。アンダミロは米国子会社として、イオリスは直接出展、その他のメーカーはKESAというメーカー団体で出展した。アンダミロUSA社は音楽ゲーム機「パンプ」シリーズのほか、台湾IGS社「マーシャルマスター」（三国戦紀2）など出品したが、プライズゲーム機「ミュージカルチェアズ」のほうが注目された。

イオリス社はKESAの小間と二ヵ所に出展。パズルゲーム「ヒドン・キャッチ・サード」、ネットゲーム「フォートレス2ブルーアーケード」など紹介した。

KESAグループではEMテック社「バグバスターズ」、GCテック社「バウンティハンター」が注目された。前者はAMショーでも紹介された害虫スプレー式ガンゲーム機。後者は手足、ひざをすべて使うファイティングゲーム機。またビジョンテクノロジー社はさまざまなシミュレーターを披露した。これら韓国メーカーの発想は自在で、いずれ素晴しいものが出来るかも知れない予感を感じさせる。

リデムプション

TVゲーム関連ではこのほか、グローバルVR社らのVRゲーム機、ユーウィンク社「アペックス」などインターネット端末を兼ねたミニゲーム機もあるが、それほどの勢いも見られない。ただVRグローバル社はHMD付き「ボルテック」以外に、スポーツゲーム機としてアメフトボール投球の「レッドゾーン・オフェンシブ」なども出品しており、これならある程度売れると思われる。

またロボティックス社はPCゲームの空中戦を内容としたシミュレーションゲーム機「エアウォー44」を出品した。安っぽいものではあるが、けっこう使えそうだ。

リデムプションゲーム機の出品は相変らず多いが、面白いゲームというのがないのもこの分野の特徴だ（例外は前述の「ファラオズ・ゴールド」ぐらい）。面白くないから景品と交換できるリデムプションチケットが出てくるわけで、ゲーム自体

韓国GCテック社のファイティングゲーム機「バウンティハンター」は手足だけでなく、ひざも同時に使うという荒っぽいもの

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）ナムコ・サイバーテインメント社のデビッド・ビショップ上級副社長、ナムコ・アメリカ社のフランク・コーゼンチーノ副社長、久恒健嗣副社長

スターン・ピンボール社の小間で（左から）シェリー・サックスさん、ジョリー・ベッカー氏、ゲアリー・スターン社長

アップルインダストリーズ社の小間で（左から）SNKの宮島博部長、アップルインダストリーズ社のロバート・ダグラス副社長、アラン・ワイズバーグ社長

韓国KESAのグループ出展小間のうちイオリス社の展示部分。左側に「フォートレス2ブルーアーケード」、右側は「ドリームショット」など

米国インクレディブル・テクノロジーズ社（IT）は基板タイプのTVゲームのほか、カウンタートップの「タッチイット」を出品。ボブ・フェイ氏を招いただけあって、戦略はしっかりしている

が面白くて売り上げが上がるのなら、チケットの払い出しも不要となる。

日本では米国のリデムプションゲーム方式を導入できたら不況から脱出できるという話があるが、米国ではリデムプションゲームが認められていても売り上げが上がらず苦しんでいることを、どうも知らないらしい。システム自体は日本でも「七号営業」の風俗営業として認められる可能性が強いので、導入したければ許可を受けたらいいのにそうもしない。パチンコ／パチスロ遊技機営業と同じに見られるのがいやなのか分からない。「遊技の結果賞品（つまり景品）を提供する」のは「七号営業」となっているのが矛盾していると言うなら改正運動でもすればよいが、それもしないで、ただリデムプション解禁を夢見ているということなのだろうか。不毛な話である。

米国のリデムプションゲームは、もともとエレメカアーケードゲーム機で一定得点以上だと一回だけ再ゲーム（リプレイ）できるというルールが確立していたのに、後から客へのサービスとして加わったもので、その結果リプレイ方式はフリッパーを例外としてなくなってしまった。リプレイがいいか、リデムプションがいいかと言えば、リプレイのほうが景品提供のためのコストは要らないし、高額景品の問題も生じないし、いいに決まっている。しかし客のほうで、つまらない景品でも欲しがるという傾向があるのも否定できないことから、コストをかけてリデムプションを導入しているにすぎない。こうすると、いよいよオペレーターは儲かる商売ではなくなる。

リプレイの残ったフリッパーもTVゲーム機ほど稼ぐわけではないので、メーカーはスターン・ピンボール社だけになってしまった。世界的なブランドだったゴットリーブ、バリー、ウィリアムズももはやフリッパーとしては生産されていない。

スターン社は新作として「モノポリー」を出品した。「オースチンパワー」に続くもので、かなり凝ったデザインになっていて、プレイヤーを飽きさせない。しかし日本では取り扱う業者もいなくなった。かつては米国文化の象徴のひとつだったフリッパーは、細々と生産されるにすぎなくなった。

ドクターフェイス

写真シール機の出品はほとんどなくなり、スケッチ画を作るファンタジー社「ポートレートスタジオ」、「スケッチエクスプレス」ぐらいしかなくなった。しかしここにスペインのデジタルセンター社が開発した「ドクターフェイス」が出てきて、大いに注目された。

これはアップルインダストリーズ社の小間で紹介されたもので、米国のショッピングモールなどにあるハメ込み写真スタジオをコンパクトにし、素早くプリントできるようにしている。客はさまざまなモデルを選択し、顔写真を溶け込ませて楽しむ。プリントは絵葉書の大きさで、すべて合わせて一分間ぐらいで出て来る。日本では合成写真プリントが以前あったが、「ドクターフェイス」は溶け込ませるように処理し、違和感のない点が違うと思う。プリントを手にした客が笑いころげるのを見ると、健全なAM機であると確信できる。

AMOAエキスポ／ファンエキスポでは初日のショー終了後、すべての来場者と出展社を無料招待する「オールインダストリーギャラ」というパーティーが開かれた。展示会場のラスベガス・コンベンションセンターの隣にある、ラスベガスヒルトンホテルのプールサイドで開かれたもので、昨年まではAMOAとファンエキスポは別々に催していたのを、今回から合わせてしまった。

このパーティーは主な出展社から寄付を募り、ショー主催者が催すもので、このパターンが米国では多い。寄付した出展社の名前は会場のどこかに表示されている。会場は今回プールサイドだったが、テーブルと椅子があり、タレントの演奏もある。二時間ぐらいで終るが、日本の訳のわからない「ショーパーティー」とは大いに異ることだけは確かで、今回も千三百人以上が参加した（日本のショーパーティーは約四百人で、米国の三分の一だった）。

米国AMOAエキスポは日本のAMショーよりずっと古くからあり、またAMビジネスの歴史も日本よりずっと長い。そこには学ぶ点が多く、また参考にできることも多い。とくに健全な遊びを追う点で共有できることが少なくないのである。

サミーUSA社の小間で（左から）ケイル氏、西村清継副社長、ローリー・ジェチーさん、1人置いてリック・ロカティー副社長、ビンス・モレノ氏

ヒルトンホテルで開かれたパーティーで（左から）マネートロニクス社の静間智一所長、高井商会の高井一美社長、AM通信社の赤木真澄社長。上列は3人のそっくりさん、フィルモアの森田登志喜社長、ナムコ・アメリカ社の久恒健嗣副社長

米国ロボティックス社の小間で、手前の黒いボディが「エアウォー44」

スターン・ピンボール社の「モノポリー」

P&Eテクノロジー社のTVガンゲーム機「ファラオズ・ゴールド」は、実はリデムプションゲーム機だった

米国ハイパーウェア社の「ウルトラケイド」は、かつての人気ゲームタイトルを7～8作ひとつのCD－ROMに収めて展開中。これが伸ばすかどうかは注目される

米国アップルインダストリーズ社の小間ではペントハウスのモデル嬢がサインに応じている。同社はSNKと、卓上式TVゲーム機のJVLの代理店であることを強調した

プライズインフォメーション

ルーニー・テューンズ 日本の昔ばなしぬいぐるみ
セガ社

金太郎や桃太郎、一寸法師、浦島太郎をモチーフにしたトゥイティー（4種類）をデザインしたぬいぐるみ。高さ22㌢。60個入りOP価格3万円。2月上旬発売。

©2002 Warner Bros.

THE DOGぬいぐるみ BIG
システムサービス

子犬キャラの大きなぬいぐるみシリーズ第1弾。ラブラドール、レトリバー、プードルなど5種。最長部の長さ30㌢。38個入りOP価格3万円。2月上旬発売。

©artlist International

サンリオそり遊びドール
エイコー

そりに座って乗ったデザインでカラフルな冬衣装姿のキティ、ポムポムプリンなど4種。高さ約25㌢。ポスター付き。60個入りでOP価格3万円。12月発売。

©SANRIO

ウルトラマンコスモス ビッグサイズソフビフィギュア
バンプレスト

最新のウルトラマン「コスモス」の2ポーズ（青と赤）を再現したソフビフィギュア。目の部分にクリアパーツ使用。高さ38㌢。42個入りOP価格3万円。2月発売。

©2001 円谷プロ・毎日放送

ゲゲゲの鬼太郎KCF
セガ社

鬼太郎や目玉おやじ、ぬりかべ、一反もめんなどのキャラ8種類のキーホルダー。キャラは高さ約2.5㌢。240個入りでOP価格3万円。2月上旬発売。

©水木プロ・イージーゴー2002

アフロ犬マスコットキーチェーンPART5
システムサービス

シリーズ第5弾。アフロ犬やテクノ犬、スーパーリーゼン犬、カーリー犬、ブラザー犬の5種。キャラの高さ9㌢。120個入りOP価格3万円。2月中旬発売。

©2001 SAN-X CO., LTD.

サンリオ雪んこドールキーホルダー
エイコー

雪の中で遊ぶ田舎の子どもたちをモチーフにしたハローキティ、ミミィ、ダニエルのキーホルダーで、高さ約9㌢。120個入りOP価格3万円。12月発売。

©SANRIO

テレビアニメ「ワンピース」DXぬいぐるみ
バンプレスト

ルフィ、ゾロなどのキャラが座ったポーズのぬいぐるみで、高さ28㌢。うちチョッパーは生地にこだわり特徴をリアルに表現。42個入りOP価格3万円。2月発売。

©尾田栄一郎／集英社・フジテレビ・東映アニメーション

Prize Forum
プライズフォーラム

小を忍ばざれば大事ならず　高額景品に頼らず健全営業

——この間「高額景品やプレミア付き高額カード、ピンクもの景品の使用を自粛するように」って話があったでしょう。

——ああ、警察からの要請でね。

——それでちょっと気を付けていたんですけど、繁華街のゲームセンターでN社やS社の最新の家庭用ゲーム機を景品にしているのを見たんです。

——えー!!、あれって二～三万円はするよ。

——そうなんですよ。高額景品っていうのはああいうものを言うんでしょう。おまけに店中に景品の宣伝をしているんですから、あきれてしまいますよ。

——そういう店の経営者は、それが悪いことだという自覚はないし、客さえつけばいいと思っているんだろうな。

——そうなんです。悪いことだと思っていないから、こっそりやっているって感じじゃないんですよね。けっこうお客さんもついていますしね。でも誰も取れてないんですよ。

——店のお客さん達は市販価格八百円って限度額があると決められていることを知らないし、それが悪いことで、そのゲームセンターがルール違反の店だ、とは思っていないんだろうね。

——ゲーム場を経営している人はもちろん、お客さんにも知ってもらって、そういう違法営業をしているところでは遊ばない、という意識を持ってもらうことも大事ですよね。

——そうだね。そもそも景品はあくまでおまけで、ゲームをすることが楽しい、そんなゲーム場にしたいね。それにはおもしろいゲーム機をメーカーさんにたくさん作ってほしいよ。

EIKOH PRIZE NEWS
12月発売

サンリオデラックス和風ドール
OP価格 32,000円　2種類　40個入　DXBOX入 約W14×H20×D12cm
ハローキティ×20　ダニエル×20
© '76,'99,'01 SANRIO

© '76,'98,'01 SANRIO
サンリオキャラクターひざかけBIGタイプ
OP価格 30,000円　3種類　40個入

© GONTA CLUB/SUNRISE Licensed by Cosmo Merchandising
ゴン太クラブほわほわぬいぐるみ
OP価格 30,000円　4種類　74個入

© NHK・TYO
どーもくんBIG座ぶとんクッション
OP価格 30,000円　3種類　40個入

© 犬丸りん・NHK・NEP21
おじゃる丸和風システム手帳
OP価格 30,000円　4種類　70個入

※商品仕様の変更がございます。ご了承ください。

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

インディアナポリス市条例

連邦最高裁却下で終了

市側は上告しても新証拠提出せず

米国連邦最高裁は十月二十九日、インディアナ州のインディアナポリス市がTVゲーム機隔離条例の施行禁止を不満として上告していたのに対し、意見なしに却下した。市側は反論するための新しい証拠も提出しておらず、事実上この問題は終ったと見られている。

インディアナポリス市は暴力シーンなどを含むTVゲーム機で十八歳以下の年少者が遊べないように、それらのゲーム機を隔離し、年少者に触れさせないとする条例を、二〇〇〇年七月に可決成立。九月施行の予定だったが、話合いを続けてきた業者側が八月、同条例施行を予備的に禁止するよう求め申請した。

この申請に対し連邦地裁は十月に申請を却下したため、業者側は連邦高裁に緊急申請。連邦高裁は結論が出るまで施行中止を命じた。さて連邦高裁は今年三月、市条例を審査した上で「合衆国憲法に違反している」として、施行禁止の決定を下した。

これらのゲームが市民に害を与えるとは考えられないし、言論、表現の自由を検閲などで脅かしてはならない――としたためである。インディアナポリス市側は連邦高裁に異例の再審請求をしたが却下されたため、八月には連邦最高裁に上告した。その結果連邦最高裁は、「門前払い」で市側の上告を却下した。

これは連邦最高裁の判断のひとつで、上告に対してサーシオレイライが認められなければ、審理なしに却下されるというもの。サーシオレイライは九人の判事のうち四人以上がOKを出さない限り認められない。

AAMA、AMOAの法律顧問であるエリオット・ポートレイ氏は、「連邦高裁の判断を覆すための新たな証拠を市側は提出しなかった」と市側の弁護士も認めており、この訴訟は実質的に業界側の勝利で終った」と説明している。

TVゲームが害を及ぼすと考える傾向は決して弱まっているわけではないが、業界側が事実に基づいて正しく説明するならこうした誤解をなくすこともできる。そういうことをインディアナポリス市条例問題は示した。しかしこれはあくまでもAMゲームについてであって、ゲーミング機についてではない。

スティーブ・ウィン氏のホテル

ラ・レーブに

資金計画・完成予定示さず

スティーブ・ウィン氏が購入したカジノホテル「ディザートイン」の十五階建てオーガスタタワーは十月二十三日に解体され、その数日前の十九日にウィン氏は建設する新カジノホテルの名称を、「ラ・レーブ」とすると発表した。ゲーミング機関係の展示会、WGCE(十月十七-十九日、ラスベガス)での講演会で明らかにしたもので、これまでにないタイプのカジノホテルになると語っている。

S・ウィン氏

「ラ・レーブ」はフランス語で「ザ・ドリーム」という意味。ウィン氏が所有するパブロ・ピカソの絵画のタイトルでもある。クラークカウンティ企画委員会に提出された計画書によると一万千平方㍍のカジノ、十五のレストラン、劇場、六千五平方㍍のショッピングモール、一万二千平方㍍の展示場、一万二千平方㍍のプールデッキなどが予定されている。

建物は大通りとサンズ通りの北東角に建てられ四十五階建て(高さ百五十六㍍)になる。客室は二千四百五十五。一万六千平方㍍の人造湖が通りに面して造られる。劇場はベラージオの「オー」を作ったフランコ・ドラゴン氏が担当し、「オー」以上のものを計画中としている。

「だれもが驚くようなホテルだ」とウィン氏は言うが、特段のテーマを持つわけではないとも語っている。講演は一時間ほどだが、計画については十分ほどしかなかった。特に資料計画を含めた予算、建設期間と完成予定については明らかにせず、「建設の計画が細かく決まるまで、資金計画へと進められない」としている。しかし、観測筋は十二-十三億ドルかけて〇四年完成へ向けて計画は進んでいると見ている。

「ラ・レーブ」カジノの許可申請は、完成の一、二年前にも提出されると見られている。

AMOA会長

レオナルド氏に

事務局は近くに移転

M・レオナルド氏

米国AMOAは九月のエキスポ(ラスベガス)開催中に、恒例の新旧会長交代を実施した。会長職は〇〇-〇一年期のリー・ウェッソン氏(ピーチッリーM&A社)からマイケル・レオナルド氏(コインオプ・スペシャリスト社)に引き継がれた。レオナルド氏は第一副会長だった。

レオナルド氏はミシガン州南部で五〇年代からジュークボックス・プールテーブルのオペレーターをしていた父から、八四年に業務を引き継いだ根っからのオペレーターで、ジュークボックス、AMゲーム機、自動販売機のルート(シングル)ロケーション運営が基本だが、最近は自社ロケも展開している。

なおAMOAは事務局を移転したことを明らかにした。これまでAAMAと同じ建物に入っていたが、手狭だったため契約満了を機に移転したもの。イリノイ州エルクグローブ・ビレッジからイタスカへの移転で、オヘア空港の近くであることに変更はない。

インフォグレイムズ社

「アタリ」を継承

ハスブロ社から家庭用で

TVゲームの歴史上忘れられることのない「アタリ」のブランドが、家庭用ゲームソフトで復活していることが分かった。フランスのインフォグレイムズ・エンタテインメント社(リオン、ブルーノ・ボネル会長)が、旧アタリ社の名称と知的所有権を持っており、米欧で「アタリ」ブランドを使って家庭用ゲームソフトを展開している。

インフォグレイムズ社は八三年設立のゲームソフト開発メーカーだが、九九年末にGTインタラクティブソフトウェア社を七〇%取得して米国子会社のインフォグレイムズ社にした。さらに二〇〇〇年十二月、米国ハスブロ社と提携し、ハスブロ・インタラクティブ社を一〇〇%取得した。その際、「アタリ」のブランドと知的所有権もハスブロ社からインフォグレイムズ社に買い取られたのである。

米国インフォグレイムズ社は家庭用ゲームソフトの世界的大手メーカーで、〇一年六月期の売上高は三億千五十万ドル、純損失六千万ドルという規模。

アタリ社家庭用は八四年に売却され、アタリコープ社となり、九六年にHDDメーカーのJHS社に吸収合併されたが、九八年三月ハスブロインタラクティブ社がアタリ家庭用資産を買い取っていた。

英国インスカー社

TVゲーム開発

欧州で珍しいメーカー

欧州で昨年設立されたインスカー社(INSKOR、ロンドン、ベノア・ド・ムーミン会長)がついにTVゲーム機を開発、ロンドンプレビュー(十月十-十一日、ロンドン)に試作機を出品するようになったと注目されている。欧州のメーカーで業務用TVゲーム機を開発しているのは、スペインのガエルコ社などわずかしかなかった。

インスカー社は昨年初め、フランスのディストリビューターであるアブランシュオートマティクス社の親会社、ソフィーロ社と、家庭用ゲームソフト大手のインフォグレイムズ・エンタテインメント社と提携しているインタラクティブ・パートナー社とが共同で設立した会社で、ゲーム場オペレーターのために開発するメーカーとしてスタートした。同社はまず映像シミュレーターやキャビネットの開発から開始しているが、TVゲーム機開発も進めていたことになる。

ロンドンプレビューではブレントセールズ社の小間で、TVパンチングゲーム機「リベンジ」が披露される。これは八種類ある漫画を選んだ後、ゲームにとりかかるというもので、スキルに基づくコミカルゲームだと説明されている。同ゲームはまもなく出荷される予定で、このほか開発中の二機種がATEI02(一月二十二-二十四日、ロンドン)で披露される予定だとしている。

International Trade Show

Show	Date
Kamex 2001 (Seoul, Korea)	Dec. 7-11
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Feb.27-Mar.1
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
Am Ex 2002 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 23-25
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19

話題のマシン

クイズ形式タイピングゲーム

答えを文字入力

セガ社から「Ｌａキーボードゥ」

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、ＴＶタイピングゲーム「Ｌａキーボードゥ」が十一月下旬発売となる。

これは「ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド」と同じ操作方法を用いたもので、クイズ形式による設問の答えをキーボードで入力していくゲーム。セガ・ロッソが開発。

Ｌａキーボードゥ

六つの教科を用意し、それぞれ正解数のノルマとタイマーが設定されている。

教科は漢字の読みを答える国語、算式の空欄部分の数字を入力する算数、日本語の単語を英訳する英語、テスト形式の理科と社会、表示文字を入力していく体育――の六つ。クリアするごとに、選んだキャラが衣服やアクセサリーを取得し変身していくという演出がある。

また長文や次々と表示される一文字を素早く入力していくボーナスゲームもある。

「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭとキーボードコンパネとのセットＯＰ価格十九万八千円。

内容を一新した魚釣りゲーム

２人用で演出も

大平技研「釣れるんです！ハイ」

大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）から、アーケードゲーム機「釣れるんです！ハイ」が九月中旬発売となった。

これは前作の四人用を二人用としデザインを一新したもの。水流に乗って流れてくる魚（模型）を磁石のエサで釣り上げるゲーム。魚の種類が増えて充電式（尾ひれが動いたり全体が振動する）になり、操作も前作のボタンからレバーに変わった。

水槽がジオラマ風になり中央部の島に噴水を設けるなど演出を加えた。

奥の上部に取り付けたさお（アーム）の先端から糸を垂らし、重りを魚の口に付けて釣り上げ、バケツ（円柱状で底がない）に入れると景品が払い出される。景品は両サイドの大きなボックス内にディスプレイされている。魚の種類により異なる景品の払い出しもできる。ＯＰ価格百八万円。

釣れるんです！ハイ

縁日の雰囲気のガンゲーム

ＢＢ弾で的倒す

エイブルの「射的名人」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、ガンゲーム機「射的名人」が十月下旬発売となった。

縁日の射的がモチーフで、備え付けのピストルでＢＢ弾を発射し、前方に並ぶ標的を倒すゲーム。

入門から名人まで五コースから難易度を選択してスタート。標的は剣玉やビールジョッキ、ヘビなどを描いたイラストプレートが上下二段に計十六個用意されているが、最初は上段に八個並び、これを全部倒せば下段に八個現れる。途中で最上段に高得点の標的が出現。制限時間内に各コースで設定された得点以上になれば百五十㍉景品カプセルが払い出される。ＯＰ価格八十二万円。

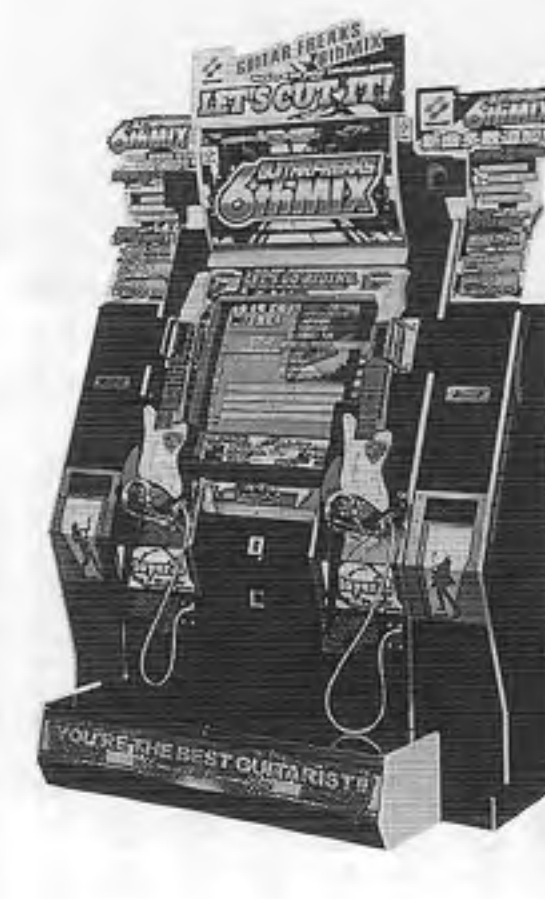
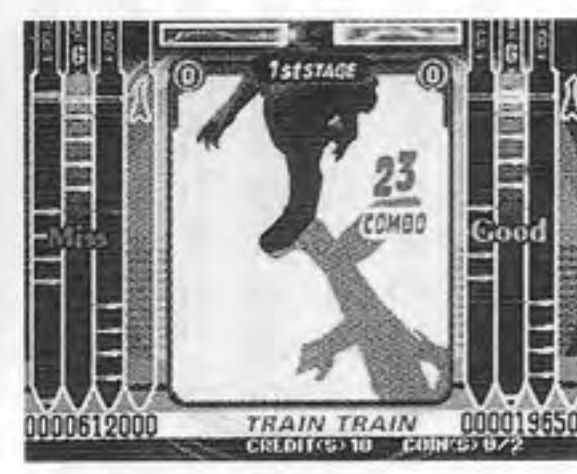
射的名人

コナミのＴＶ音楽ゲーム

プレイの幅広げ

「ギターフリークス」６作目

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、ＴＶギターシミュレーションゲーム機「ギターフリークス・シックススミックス」が九月中旬発売となった。

備え付けのギターを指示通り演奏する二人用ゲームのバージョンアップ版。同社オリジナル曲と邦楽・洋楽の人気曲など三十五曲を加え、計百曲以上を収録。

また三つのコースから選べるノンストップモードを追加。従来のボーナストラックには専用曲が用意された。楽曲とプレイ方法の幅を広げ、対象客の年代層の広がりを狙っている。改造キット価格十九万八千円。

ギターフリークス　６ｔｈ　ＭＩＸ

話題のマシン

ボールを弾き返すゲーム

的を狙いラリー

タイトー「ワンダークラッシュ」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から、アーケードゲーム機「ワンダークラッシュ」が十一月下旬発売となる。

これは左右へのレバー操作で転がってくるボールを弾き返し、奥にある的に当てるゲーム。プレイフィールドは奥が高い傾斜面で、時間がたつと傾斜角度が大きくなる。

的は四ヵ所あり、当たるとその手前に並ぶランプが順に点灯。途中、ランプ点灯を二－四個進めたり、縦一列のランプを全部点灯させたり、タイマーを延長させるなどのフィーチャーも用意。

全部のランプ（二十八個）を点灯させるとボーナスボールが複数出てくるマルチボールプレイとなり、ランダムに点滅する的に当たれば、選択した景品が払い出される。コンティニューもできる。ＯＰ価格六十四万円。

ワンダークラッシュ

クロスワード形式のＴＶパズルゲーム

言葉で陣取りも

ナムコ「ことばのパズル・もじぴったん」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、ＴＶパズルゲーム「ことばのパズル・もじぴったん」が十二月上旬発売となる。

これはクロスワードパズルの要領で、制限時間内にマス目に文字を並べて言葉を作っていくゲーム。レバーでカーソルを移動、三つのボタンで文字指定やキャンセル、一手戻しを行なう。ステージは百二十面、単語は七万語以上を収録。

一人用はいろいろな形にマス目が並び、うち数個に文字が表示された画面で、左端の文字（八種類）のストックから文字を選んでマス目に入れ、縦と横に並べた文字が言葉になるようにしていく。一つの文字で二つ以上の言葉が並ぶと連鎖となり高得点。四面クリアするごとにレベルが八段階まで上がっていく。途中で文字スロットを止めて言葉を作る遊びもある。

二人用は、相手が並べた文字を含めて言葉を作ると相手のマスが自分の色に変わり、最後に色が多い方の勝ちとなるという新趣向の陣取りゲーム。

「システム10」基板でＯＰ価格十四万八千円。

ことばのパズル・もじぴったん

韓国ＥＭテック社ＴＶ虫退治

スプレー噴射で

Ｂ＆Ｆから「バグバスターズ」

㈱ビーアンドエフ（本社東京、高橋捷次社長）から、韓国ＥＭテック社製ＴＶゲーム機「バグバスターズ」が十一月十九日発売となる。

これは殺虫スプレーで害虫をやっつけていくというスプレー式シューティングゲーム。キャビネットはスプレー缶をデザインし、プレイヤーは備え付けのスプレー缶を持ち、上部を押して画面に向け吹きつける。シューッという音とともに実際にエアーが吹き出すためリアル感がある。

家の中で飛んだりはい回っている害虫に噴射すると画面に薬剤が霧状に表現され、当たった害虫が倒れる。一定量の噴射でエアーが出なくなるので、缶を振って補充する。攻撃力強化や噴射範囲縮小などアイテムも多彩。

九ゾーン構成。各三ステージあり、第三ステージはボスキャラが出現。虫に襲われると減少するライフゲージ制。ＯＰ価格七十三万八千円。

バグバスターズ

プリントシール機

ストロボ４ヵ所

オムロン「シャイニーショット」

オムロン㈱（本社京都市、立石義雄社長）から、プリントシール機「シャイニーショット」が十一月上旬発売となった。

これはストロボを正面の左右と上部、天井の全面の計四ヵ所に設け、正面三ヵ所のストロボは角度を付けており、ボックス内の全面を均一に照らすよう工夫されているのが特徴。これにより利用者が複数でも、前後左右の人物が均一の明るさで撮影できる。

操作は十五㌅液晶画面によるタッチペン入力。シールは二人、三人、多人数用とシールサイズ（均等、大小混合）や配置など二十二パターンから選択できる。

二回撮影し、一回ごとに七段階の明るさ調整と落書きができる。落書きも光模様やブラシなど多彩。ＯＰ価格百四十八万円。

シャイニーショット

DECEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	8.04
2	1	機動戦士ガンダム　連邦VSジオンDX（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	7.86
3	3	カプコン　VS　SNK　2（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	7.41
4	6	機動戦士ガンダム　連邦VSジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	6.77
5	5	式神の城（アルファシステム／タイトーGネット） Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	6.70
6	4	鉄拳　4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	6.54
7	–	パワースマッシュ　2（セガ社　Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	6.25
8	7	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	5.60
9	9	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	5.43
10	14	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.14
11	15	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	4.76
12	22	上海・昇龍再臨（タイトーGネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.75
13	20	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.67
14	12	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.55
15	10	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.34
16	8	ビーチスパイカーズ（セガ社　Naomi 2） Virtua Beach Volleyball (Sega)	4.33
17	17	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNKネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.28
18	24	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.23
19	16	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.21
20	11	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.20
21	23	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.10
22	19	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	4.01
23	26	ギルティギア　X（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	4.00
24	18	パズループ　2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	3.88
25	13	ヘビーメタルジオマトリックス（カプコン　Naomi） Heavy Metal Geomatrix (Capcom)	3.78

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	太鼓の達人　2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.50
2	2	ビートマニアⅡDXシックススタイル（コナミ） Beat Mania Ⅱ DX 6th Style (Konami)	7.57
3	3	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	7.08
4	4	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	6.63
5	6	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	6.34
6	7	スリルドライブ　2（2P／SD／DX）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.33
7	8	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	5.95
8	9	ポップンミュージック　6（コナミ） Pop'n Music 6 (Konami)	5.82
9	11	タイムクライシス　2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.47
10	10	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	5.42
11	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（DX／UP）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.38
12	5	ヴァンパイアナイト（SD／DX）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	5.21
13	13	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ） Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	4.86
14	14	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	4.77
15	23	モーキャップボクシング（コナミ） Mocap Boxing (Konami)	4.63
16	16	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	4.58
17	17	コンフィデンシャルミッション（SD／DX）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	4.45
18	18	ゴルゴ13　銃声の鎮魂歌（ナムコ） Sniper 13-Requiem of Gunfire (Namco)	4.40

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.15
2	2	ハードパンチャー　はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	8.50
3	6	チルティショット（オムロン） Teilty Shot (Omron)	8.47
4	4	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	8.43
5	5	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.31
6	7	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	8.00
7	9	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	7.50

AOUが表彰した01年度「優良ロケーション」86店

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）は、「平成十三年度模範優良表彰店」として八十六店を選び九月五日、札幌・定山渓温泉で開催した「AOU全国大会」で表彰した。

この表彰はAOUの「模範優良店表彰規程」に基づいて、「特に他の模範」となり「健全で好ましい施設および運営の拡大を図るために努力した事業者をたたえる」ことを目的に、九一年から毎年実施してきているもの。

表彰店舗数は今回を含めて延べ千百九十六店となる。第一回目は百三十四店だったのが年々減少してきたが、今回は少し増えた（前回は八十一店）。また選出を見合わせる協会も多く、今回は会員協会の三八%に当たる十八協会（前回二十一協会）が選出しなかった。

この「優良店」は外部からの社会的評価でなくAOU内部で表彰するものであることから、選出基準および表彰方法なども含め戸惑いを見せている協会も多く、あえて表彰することの意味を問う声が当初から出ている。

なお表彰店のうちナムコが二十店、セガ社（子会社四社含む）が十七店、タイトーが九店あり、この大手三社だけで計四十六店と全体の五三%で過半数を占めている。

表彰店一覧は、会員協会の都道府県名と選出店舗数、表彰店名、運営会社名、所在地の順で掲載した。

北海道（4）
「イトーヨーカ堂屯田店グルグル」（エイト・レジャー物産㈱。札幌市北区屯田八条三-五-一）、「スガイ琴似」㈱スガイ・エンタテイメント。札幌市西区琴似三条一丁目）、「タイトーイン札幌」㈱タイトー。札幌市中央区南三条西四丁目、アルシュビル四F）、「プラボ札幌西町店」㈱ナムコ。札幌市西区西町北十三丁目一番）。

青森（1）
「アムゼ」㈱タイトー。青森市緑三丁目九-二、サンロード青森アムゼ内）。

岩手
選出せず。

宮城（1）
「セガワールド泉バイパス店」㈱セガアミューズメント東日本。仙台市泉区天神沢一-二-十）。

秋田（2）
「ファンフィールド秋田店」㈱ファンフィールド秋田店。秋田市大町二-三-二七、ダイエー秋田店内）、「セイタイトー能代店」㈱タイトー。能代市寺向六一番地）。

山形（2）
「セガ・ワールド北山形店」㈱セガアミューズメント東日本。山形市北町一-三-二十）、「メガ・マジック寒河江店」㈱ニチエイアミューズメント。寒河江市大字寒河江字赤田六九-一）。

福島（1）
「ポロス二本松」（北日本通信工業㈱。二本松市槻木一一〇-二）。

東京（9）
「ゲームスポットモアイ」㈱アイモ。豊島区東池袋一-十二-十五、近代BLD二号館一F・地下一階）、「ゲームファンタジア池袋東」（アドアーズ㈱。豊島区東池袋一-四十一-四、池袋とうきゅうビル一〜二階）、「プラサカプコン吉祥寺店」㈱カプコン。武蔵野市吉祥寺本町一-十一-一、いなりやビルB一F）、「池袋ギーゴ」㈱セガ・アミューズメント東京。豊島区東池袋一-二十一-一）、「渋谷ギーゴ」（同。渋谷区道玄坂二-六-十六、TmONビル）、「タイトーステーション渋谷」㈱タイトー。渋谷区渋谷一-二十四-十二、東映プラザB一）、「タイトーイン町田中央」（同。町田市原町田六-十一-八）、「プラボ荻窪店」㈱ナムコ。杉並区上荻一-十三-十）、「プラボ調布店」（同。調布市菊野台一-三十四-五）。

茨城（3）
「コーラルパーク」（第一観光開発㈱。ひたちなか市田彦二本松一六〇〇）、「ハッピーイン石岡」㈲ユウアイ。石岡市北府中三-一-十六）、「セガワールド日立」㈱セガアミューズメント東日本。日立市田尻町三-二十六-一）。

栃木（7）
「安佐エース」㈲安佐エース。佐野市堀米町六一四-八）、「プラボ宇都宮店」㈱ナムコ。宇都宮市簗瀬町一五九〇-六）、「セガワールド宇都宮」㈱セガアミューズメント東日本。宇都宮市東宿郷五-一-七）、「シーサイドリゾートアミューズメントパーク」㈱グッド・ヒル。宇都宮市睦町七-三）、「カーニバル」㈲足利カーニバル。足利市通り二丁目）、「パルスオーヒラ」㈱ジェイエス。下都賀郡大平町川連四九三）、「たつみスポーツセンター」㈱たつみ娯楽。日光市野口四十）。

群馬（4）
「NAMCOLAND太田店」㈱ナムコ。太田市植木野町七〇一、カンケンプラザWOW内）、「エクシブワールドbyセガ」㈱セガアミューズメント東日本。藤岡市上大塚三一三）、「タイトーイン高崎駅店」㈱タイトー。高崎市八島町二二二、JR高崎駅東口）、「関東スポーツセンター」（関東スポーツセンター㈲。館林市近藤町八四〇）。

埼玉（4）
「大宮オリンピア」㈱アイモ。さいたま市仲町一-二十四）、「セガワールドグリーンシティ」㈱セガアミューズメント東日本。川口市根岸外谷田三-八〇-一）、「セガワールド入間」（同。入間市東藤沢二-十八）、「ゲームコアジョイフルタウン」（マイコン機器㈲。春日部市中央一-十-十三）。

千葉（2）
「あびこショッピングプラザナムコランド」㈱ナムコ。我孫子市我孫子一四二-一、あびこショッピングプラザ内）、「チップスナムコランド」（同。千葉市美浜区高洲三-十三-一、マリンピア内）。

神奈川（4）
「ゲームインパラダイスあざみ野店」（ムラタエンタープライズ㈱。横浜市青葉区新石川一-九-十四）、「NAMCOLAND平塚店」㈱ナムコ。平塚市代官町三十三-一、オリンピック湘南店内）、「ファンファンポケット」㈱ハローズ。海老名市中央二-四-一、海老名サティ三F）、「YAZ平塚店」㈱焼津ミマツ。平塚市田村字塚越五六三七）。

新潟
選出せず。

山梨（2）
「アベニュー北口店」㈲サンエー企画。甲府市北口二-九-十一）、「プラボ上石田店」㈱ナムコ。甲府市上石田一-八-二十六）。

長野（4）
「プラボ上田店」㈱ナムコ。上田市大字秋和字立石三五五）、「タイトーイン716スタジアム」㈱タイトー。松本市中央二丁目五番二十号）、「セガワールド豊科」㈱セガアミューズメント東海。南安曇郡豊科町南穂高一-一-五）、「アピナ諏訪インター店」㈱共和コーポレーション。諏訪市沖田町四-四十一-八）。

静岡
選出せず。

富山
選出せず。

石川
選出せず。

福井
選出せず。

岐阜
選出せず。

愛知（5）
「セガアリーナ豊橋」㈱セガアミューズメント東海。豊橋市藤沢一四一-四）、「アミューズメントパーク宝島尾張旭店」㈲神出商産。尾張旭市北本地ヶ原四丁目二十九番地）、「ウーホー赤坂店」㈱サンスイ。宝飯郡音羽町字赤坂大日二七五）、「ゲームシアタードラッピースポーツガーデン店」㈱アムス。名古屋市中区正木三-五-十六、名古屋スポーツガーデン）、「プラボ名古屋店」㈱ナムコ。名古屋市熱田区新尾頭二-四-十四）。

三重
選出せず。

滋賀
選出せず。

京都（1）
「ワンダータワー京都店」㈱ナムコ。京都市中京区河原町通四条上る下大阪町三五四）。

大阪（5）
「プラボ梅田2号店」㈱ナムコ。大阪市北区小松原町四-十二）、「ハイテクランドセガ・アビオン」㈱セガ・アミューズメント関西。大阪市浪速区難波中二-三-十五、MMOビル一F・二F）、「セガワールド今福」（同。大阪市城東区今福東一-九-三十四）、「アムパークBIG JOY」㈱アスモ。大阪市中央区心斎橋筋一-三-二十）、「ゲームセンターニュー光」（光商事㈱。大阪市中央区心斎橋筋二-七-四）。

兵庫（1）
「PLAYLANDピカキッズ」㈱アミューズメントタカ。姫路市広畑区夢前町一-一、イトーヨーカドー二F）。

奈良
選出せず。

和歌山
選出せず。

鳥取
選出せず。

島根（2）
「オートパーラーやすぎ」㈱安来モーテル。安来市西荒島町三十三）、「プラボ宍道店」㈱ナムコ。八東郡宍道町佐々布二〇八-十二）。

岡山（4）
「ドライブイン古城」㈱岡田組。倉敷市福田町福田二-一-一）、「インスパイア遊」㈲インスパイア。岡山市蓑島二五四七-一）、「ネットジャパン」㈲山本企画。岡山市神田町二-五-二十一）、「マック表町店」㈲ヤマカワ商事。岡山市表町二-六-四十七）。

広島（4）
「セガワールドMEGA」㈱セガアミューズメント西日本。広島市安佐南区中筋四丁目十一-七）、「ハロータイトーポートプラザ」㈱タイトー。福山市入船町三丁目一-十五、天満屋ポートプラザ二F）、「プラボ福山店」㈱ナムコ。福山市南蔵王町五丁目九-四十六）、「広島ブラックジャック」㈱プロバックス。広島市中区新天地一-二十一）。

山口（2）
「ナムコランドメルクス宇部店」㈱ナムコ。宇部市東岐波一五六九-一）、「ナムコワンダーパーク」（同。宇部市明神三-一-一）。

徳島
選出せず。

香川（1）
「ハロータイトー丸亀」㈱タイトー。丸亀市川西町南一三四〇番地）。

愛媛
選出せず。

高知
選出せず。

福岡（4）
「スーパーコメット大橋店」㈱セガアミューズメント西日本。福岡市南区大橋一-八-十四）、「ゆめタウン八女」㈱ナムコ。八女市大字蒲原志ノ江九八八-一、ゆめタウン八女二Fゆめキッズ）、「楽市楽座210トリアス久山店」㈱ワイドレジャー。糟屋郡久山町大字山田九九〇）、「タイトーステーションマリノア」㈱タイトー。福岡市西区小戸二-二七〇四-二、ピアウォークマリノアシティ二F）。

佐賀
選出せず。

長崎（2）
「セガ・レガロ」㈱セガアミューズメント西日本。長崎市本石灰町六-三十八）、「ナムコランド長崎」㈱ナムコ。長崎市元船町十一-一、夢彩都四F）。

熊本（2）
「サンピアンナムコランド」㈱ナムコ。熊本市上南部町二-二-二、サンピアンシティーモール三階）、「セガワールドくまなん」㈱セガアミューズメント西日本。熊本市平成二-三-八、サンリブくまなんスイング館三階）。

大分（1）
「ハイテクランドセガハーバープレイス」㈱セガアミューズメント西日本。別府市餅ヶ浜一六一番二号）。

宮崎
選出せず。

鹿児島（2）
「エジソンクラブ」㈲九州ワールド商会。鹿児島市与次郎一丁目五番二十五号）、「電脳遊園地ハリケーン」㈲タクミコーポレーション。鹿屋市本町九-十六）。

沖縄
選出せず。

英文版業界ニュース

NPA Revises "Fuei Law Interpretation Standard"

The National Policy Agency (NPA) announced a revision in the "interpretation standard" of the Fuei Law in early October. This was done by the NPA to dispel various question marks concerning enforcement of the Fuei Law. Although these are just standards, they have considerable binding power. As a result of the current revision, coin-op games operation is further restricted, and limits on prizes for prize games were expressly stipulated for the first time.

So far, the NPA has only verbally stipulated that prizes for prize games including crane games must be less than ¥800 in value. The Fuei Law, however, regulates that coin-op game operators must not give prizes to players as a result of play, and there are penalties for those breaking this rule. Accordingly, it has been interpreted that prizes less than a value of ¥800 are not regarded as prizes under the Fuei Law.

As a result of the current revision in the "standards for interpretation", it was stipulated expressly that prizes less than ¥800 in value not be regarded as prizes as designated in the Fuei Law. Prizes over ¥800 in value are treated as prizes and are subject to penalties. At arcades in amusement quarters of Tokyo and Osaka, however, prizes such as home video game consoles exceeding the value limits are displayed as prizes for prize games, and the NPA has not shown its plans to raid these illegal operations.

Since the enactment of the Fuei Law in January 1985, the basic view behind the law has been that all coin-op games with scores appearing on the screen have the potential to be used for gambling. It is clear from the "Standards for Interpretation" that this view has not changed. No effort has been made by the industry trade associations JAMMA and AOU to address to this problem.

OLC Revises Forecast Up

Oriental Land Co. (OLC), Chiba, revised its forecast of mid-term and fiscal year results on October 23. The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September is ¥114,100 million and net income is ¥1,800 million. OLC previously forecast ¥106,000 million in revenue and ¥6,000 million in net loss on May 22.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥274,700 million and net income is ¥5,900 million. OLC originally forecast ¥264,500 million in revenue and ¥700 million in final net income.

According to OLC, the number of visitors to Tokyo Disneyland and Tokyo Disney Sea for the April ~ September period totaled 9,299,000, topping the initially expected 8,380,000, so that the revenue is likely to increase. Since the number of visitors for the October ~ March period is also expected to increase favorably, OLC changed the total number of visitors expected for the year from 20,700,000 to 21,600,000.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Sega Revises Forecast Up

Sega Corp., Tokyo, revised its forecast of mid-term and fiscal year results on October 23. The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September is ¥97,000 million and net loss is ¥20,000 million. Sega previously forecast ¥82,000 million in revenue and ¥4,300 million in net loss on May 22.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March 2002 is ¥200,000 million and net loss is ¥15,000 million. Sega originally forecast ¥189,000 million in revenue and ¥2,100 million in final net income.

Since its announcement in January of its decision to discontinue production of the home video console "Dream Cast" from March, it has been shifting its emphasis to game software development and arcade operation. The effects have been gradually making themselves felt. First, with the exception of the USA, coin-op games are selling well, and arcade operation has also been recovering. Stocks of "Dream Cast" are also selling favorably and are likely to be sold out by year end. Game software for the "DC" is also selling well, and Sega has also started selling game software for other companies' consoles. As a result, the revenue exceeded the previous forecast and operating profit was achieved, Sega explains.

However, the stocks donated by the late Isao Okawa dropped in value due to the sluggish stock market, resulting in ¥23,800 million in stock appraisal loss. Combined with other losses of ¥3,300 million, Sega will make a special loss of ¥27,300 million (¥4,500 million in special net income), thus incurring a deficit.

SNK Closes Its Doors

SNK Corp., Osaka, closed its doors on October 30 having been declared bankrupt on the same day by the Osaka District Court. Although it was taking restructuring procedures based on Japan's Bankruptcy Law, the restructuring plan was not submitted by the deadline of September 28. The restructuring procedures were halted on October 1, and the Osaka District Court decided to declare SNK bankrupt.

The Osaka District Court named the lawyer Yuji Miyazaki as bankruptcy administrator, entrusting Miyazaki with the disposal of SNK's debts and assets. His major job will be determining the value of the "NEO·GEO" business. Over one million "NEO·GEO" units have so far been sold throughout the world. The successful bidder is expected to be decided shortly on a sealed bid basis.

In the meantime, "King of Fighters 2001" for the "NEO·GEO" system has been completed recently, and will be shipped within November. SNK licensed Eolith Co., Seoul, Korea, in October 2000 to develop, manufacture and sell "King of Fighters 2001". Eolith, together with the recently formed company Brezza Soft Corp., Osaka, has been producing "King of Fighters 2001" over the past year.

According to those concerned, "King of Fighters" will be sold by Eolith in Korea, and by Sun Amusement Co., Osaka, in Japan, while exports will be undertaken by Brezza Soft. License fees will be paid to SNK, but once the rights to "NEO·GEO" are sold, subsequent license fees will be paid to the successful bidder.

SCE Back In The Black

Sony Corp., Tokyo, posted the results of its second quarter ended September 30, and its home video game division (i.e. Sony Computer Entertainment: SCE) showed ¥242,795 million in revenue, up 98.2% over the same period of last year, and ¥4,074 million in operation income (vs. ¥2,935 million in operation loss in the same period of last year). SCE went into the black again after continuing to incur an operating loss for a year and a half (6 quarters).

According to Sony, sales of consoles and software for the "Play Station 2" (PS2) grew favorably in Japan, USA and Europe, sizably increasing the revenue in general. The production capacity is also expanding, and the cumulative total production of "PS2" topped 20 million units on October 10.

Second quarter "PS"/"PS one" shipments amounted to 2.82 million units, thus bringing the cumulative total to 88.26 million units. "PS2" shipments numbered 4.62 million units, thus bringing the cumulative total to 19.57 million units. Shipments of game software for the "PS" numbered 19 million pieces, thus bringing the cumulative total to 802 million pieces. Shipments of game software for the "PS2" numbered 22.7 million pieces, thus bringing the cumulative total to 72.5 million pieces.

Sony attributes the positive balance in the home video game segment to the increased revenue, reduced manufacturing cost, and more favorable foreign exchange rate.